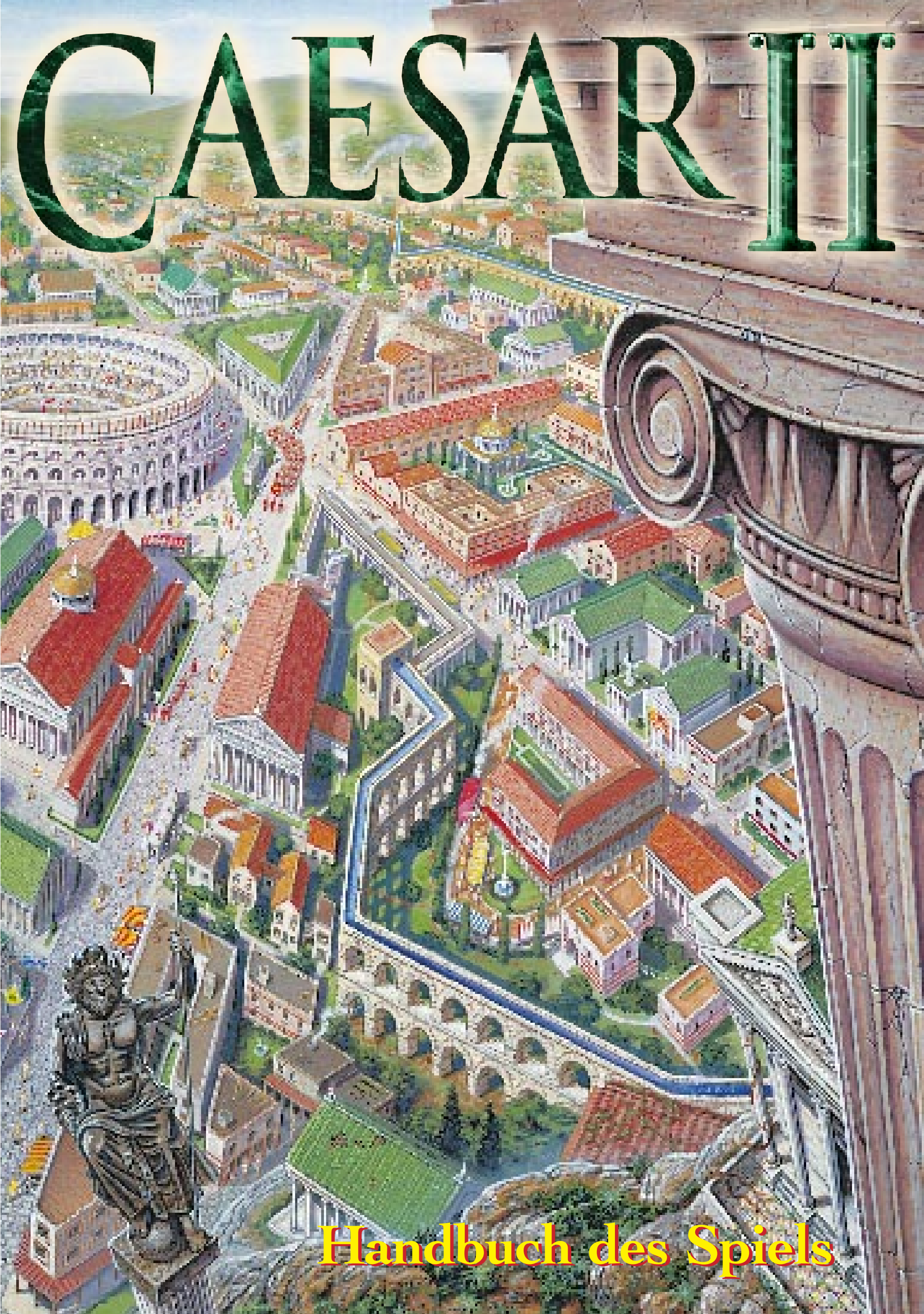
CAESAR II



Handbuch des Spiels

SIERRA®

INHALT

I Einleitung 4
Wo fange ich an? 6
Die Grundlagen 7
Spielzeit 8
Überblick über das Spiel 9
Spieleinstellung 11
Nur eine Stadt aufbauen 12
Menüleiste 13

II Stadt-Level 15
Übersichtskarte & farbige Karten 16
Steuerleiste 18
Info-Leiste 21
Bau-Buttons 23
Gebiet planieren 23
Wohngebiete 24
Straßen 24
Foren 26
Wasser (Reservoirs, Brunnen, Aquädukte usw.) 27
Schutz (Mauern, Türme, Kasernen, Präfekturen) . 30
Gewerbestätten (Märkte, Geschäfte) 32
Hygiene (Bäder, Krankenhäuser) 35
Unterhaltung (Theater, Arena, Kolosseum, Circus) 36
Kultstätten (Schreine, Tempel, Basiliken) 38
Erziehung (Grammaticus, Rhetor, Bibliothek) 39
Einrichtungen (Gärten, Plätze) 39
Allgemeine Begriffe 40
Geld 40
Bevölkerung 41
Landwerte 42
Wachstumsraten bei Gewerbe und Bevölkerung... 43

III Provinz-Level 44
Straße 46
Schutz (Mauer, Kohorten-Fort) 47
Handelsposten 48
Hafen 48
Gewerbestätten 49
Das Gewerbe unterstützende Anlagen 50
Kohorten befehligen 51
Barbaren und andere Feinde 52

IV Das Forum 54
Orakel (Wertungen: Imperium, Frieden, Wohlstand, Kultur) 55
Schreiber 57
Händler 57
Zenturio (Legionen-Verwaltung) 58
Berater aus Rom 60
Plebejer-Zentrale 62
Schatzmeister 64
Persönlicher Berater 65
Karte des Imperiums 65

V Kampf 67
Ihre Legion 67
Kampf 69

VI Was mache ich, wenn 75
Tips und Tricks zur Strategie 78
Tastatur-Befehle 81
Anmerkungen der Entwickler 83
Anhang 85
Technische Tips 89

I. EINLEITUNG

Überall gibt es Gymnasien, Brunnen, Tore, Tempel, Fabriken, Schulen ... und die Welt, die seit Anbeginn mit Krankheit sich mühte, wurde nun auf den Pfad der Gesundheit gebracht. Städte erstrahlen voller Glanz und Eleganz, und die ganze Erde ist so gepflegt wie ein Garten!

Aelius Aristides, 2. Jahrhundert n.Chr.

Salve! *

Wir schreiben das dritte Jahrhundert vor Christus, und die römische Republik befindet sich noch in ihren Kinderschuhen — eine Ansammlung halbautonomer Stadt-Staaten unter der nominellen Herrschaft des Senats von Rom. Rom ist dazu auserkoren, ein strahlendes Imperium zu werden, das die ganze Mittelmeerwelt unter einer einzigen Regierung zusammenfaßt. Aber damit sich dieses Schicksal erfüllt, braucht das Imperium Führungspersönlichkeiten mit Mut, Ehrgeiz, Willensstärke und Weitsicht.

In Caesar II sind Sie Gouverneur einer römischen Provinz. Sie sind dem Imperator persönlich verantwortlich, beginnen aber als sehr niedrig stehender Beamter, der in seiner Gunst steigen oder fallen kann. Es ist Ihr Ziel, aus bescheidensten Anfängen eine blühende römische Provinz mit einer

**Eine typische römische Begrüßungsformel.*

grandiosen Hauptstadt zu schaffen. Falls Sie beweisen, daß Sie dieser Aufgabe gewachsen sind, werden Sie mit der Verwaltung einer weiteren, herausfordernderen Provinz bedacht. Mit steigendem Erfolg steigt auch Ihre Stellung im Imperium. Wenn Sie genügend Provinzen erfolgreich aufgebaut und das Imperium in besonderem Maße vergrößert und mit Ruhm bedeckt haben, wird Ihnen die ultimative Beförderung gewährt: Sie werden *Caesar* — Kaiser von Rom!



WO FANGE ICH AN?

Damit Sie soviel Spaß so schnell wie möglich an Ihrem neuen Spiel haben, schlagen wir vor, daß Sie als Anfang das On-line-Tutorial starten, das sich auf der Spieldisk befindet. Wie das funktioniert, sagt Ihnen die Anleitungskarte in der Packung. Zu Beginn sehen Sie einige Titelbildschirme, gefolgt vom Spieleinstellungsbildschirm. Hier wählen Sie "Run the Caesar II Tutorial" ("Das Caesar 2-Tutorial starten") und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sich über das Spiel zu informieren. Dieses Tutorial sollte Ihnen alles zeigen, was Sie für den Aufbau Ihrer ersten Stadt benötigen. (Der Provinz-Level des Spiels ist darin nicht enthalten. Benötigen Sie über dieses Thema Informationen, schauen Sie im Abschnitt Provinz-Level nach, den Sie auf Seite 46 dieses Handbuchs finden).

Nachdem Sie das Tutorial abgeschlossen haben, stehen Ihnen während des Spiels eine leicht zu erreichende zusätzliche On-line-Hilfe und Spieletips zur Verfügung. Sie gelangen in die On-line-Information, indem Sie einfach mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Gegenstand, ein Gebäude oder Button klicken (Sie können auch den **Info**-Button in der Steuerleiste benutzen). Es erscheint eine Leiste mit Informationen über den gewählten Begriff. Klicken Sie auf den "Hilfe"-Button, wenn Sie allgemeine Hilfe brauchen, und auf den "Tips"-Button für Hinweise zum Gameplay. Der "Geschichte"-Button bringt Ihnen geschichtliche Hintergrundinformationen zu dem gewählten Begriff. Benutzen Sie ausgiebig den Info-Button, um Info über Ihre sich entwickelnde Stadt zu erhalten, oder wann immer Sie sich bei einem Aspekt des Gameplay nicht ganz sicher sind.

Das On-line-Tutorial und die Hilfe dürften Sie mit vielen Aspekten des Spiels vertraut machen. Benutzen Sie dieses **Spielhandbuch**, damit Sie das Spielsystem, die Konzepte und Situationen noch besser verstehen. Bewegen Sie sich

frei durch dieses Handbuch, und konzentrieren Sie sich auf die Aspekte, die für Sie am interessantesten oder herausforderndsten sind.

DIE GRUNDLAGEN

Um **Caesar II** zu spielen, benötigen Sie eine Maus. Wenn in diesem Handbuch oder den On-line-Instruktionen die Rede davon ist, daß Sie auf etwas “klicken”, “drücken” oder es “(an)wählen” sollen, klicken Sie darauf mit der linken Maustaste, falls nicht ausdrücklich gesagt wird, daß Sie die rechte Taste mit einem Rechtsklick drücken sollen.

Die meisten Spielfunktionen werden durch per Mausklick aktivierte Buttons angesprochen. Wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger über einen Button fahren, sagt Ihnen sehr oft eine Text-Box, was geschehen würde, wenn Sie auf den Button klicken, über dem Ihr Mauszeiger gerade steht.

Andere Funktionen werden über Hotspots oder Flächen auf dem Bildschirm angesprochen, die Aktionen auslösen oder Informationen zeigen, wenn sie angeklickt werden. Werden Sie dazu aufgefordert, einen Zahlenwert einzugeben, machen Sie dies oft über Pfeil-Buttons. Klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Pfeile, um den entsprechenden Wert einzurichten. Möchten Sie schnell große Veränderungen vornehmen, halten Sie die Maustaste gedrückt

Das Gameplay findet bei **Caesar II** in zwei Stufen oder “Levels” statt. Im ***Stadt-Level*** sind Sie für alle Aspekte Ihrer Provinzhauptstadt verantwortlich, inklusive Straßenbau, Wirtschaft und Wohnungsbau. Der ***Provinz-Level*** zeigt Ihre Stadt in einer anderen Perspektive. Jetzt ist Ihre Stadt nur eine von vielen innerhalb der Grenzen Ihrer Provinz. Im Provinz-Level bauen Sie Gewerbestätten auf, um die Märkte Ihrer Stadt zu versorgen, Sie bauen Provinzstraßen und sind für die Verteidigung zuständig.



SPIELZEIT

Caesar II läuft in Echtzeit ab: Ihre Stadt und Ihre Provinz fangen von alleine an zu wachsen und sich zu verändern, sobald Sie Ihre Gebäude plaziert haben. Bauen Sie beispielsweise einige Häuser, und die Nachbarschaft wird in gewissen Aspekten attraktiver, verbessern sich die Häuser in Qualität und Größe. Auf der anderen Seite werden die Häuser minderwertiger und kleiner, wenn die Nachbarschaft ihre Attraktivität verliert. So sehen Sie Ihre Stadt und Ihre Provinz, wie sie fast wie ein Organismus wächst, sich verändert oder verfällt. Und vergessen Sie nicht, daß Veränderungen gleichzeitig auf Stadt- und auf **Provinz-Level** ablaufen – halten Sie also beide im Auge.

Möchten Sie irgendwann einmal eine Spielpause einlegen, drücken Sie einfach die Taste **<P>** auf Ihrer Tastatur. Ein zweiter Druck auf **<P>** läßt das Spiel weiterlaufen. Während das Spiel auf Pause steht, können Sie sich immer noch Ihre Stadt und Ihre Provinz betrachten, Dinge bauen und einreißen, Befehle geben u.ä.m.

Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß Sie ein "Volles Spiel" spielen mitsamt der Kampagnen- oder Strategie-Dimension. Sollten Sie im Spieleinrichtungsbildschirm Nur Stadt bauen gewählt haben, besteht Ihr Spiel nur aus dem **Stadt-Level** ohne Kampf und **Provinz-Level**.

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIEL

Zu Beginn des Spiels besteht das römische Imperium aus einer einzigen Provinz, Latium, mit Rom im Zentrum. Ihre Aufgabe ist es nun, das Imperium zu vergrößern, indem Sie weitere Provinzen mit Erfolg aufbauen. Zuallererst jedoch wählen Sie sich eine Provinz aus, die Sie in einen mächtigen und reichen Arm Roms verwandeln möchten.

Ihre erste Provinz umfaßt wahrscheinlich mehrere kleine, isoliert liegende Dörfer, feindselige, unabhängige Stämme und, was das wichtigste ist, Ihre Hauptstadt. Dazu besitzt Ihre Provinz Gebiete, die landwirtschaftliches Potential haben, und andere, die sich für Bergbau und Tagebau eignen, mit denen Sie die Wirtschaft Ihrer Stadt verbessern können.

Sie müssen Ihre Hauptstadt von Grund auf neu bauen und zusehen, daß sie mit Umsicht verwaltet wird. Im Stadt-Level kümmern Sie sich um Wohnungen, Wasserversorgung, Unterhaltung, Schutz und Gesundheitswesen. Zusätzlich bauen Sie Straßen, setzen die Steuersätze fest, organisieren die Einsätze für Arbeiter und bauen eine Schutztruppe auf.

Im Provinz-Level müssen Sie sich auch noch um das "Gesamtbild" kümmern. Hier bauen Sie Straßen, die Ihre Hauptstadt mit entfernt liegenden Städten verbindet. Sie richten Bauernhöfe ein, dazu Minen und Steinbrüche, um die Geschäfte in der Stadt zu versorgen, und bauen Häfen und Handelsposten für Import- und Export-Handel mit fernen Ländern.

Die Herausforderung, die die Verwaltung interner Angelegenheiten bietet, wird noch durch die ständige Bedrohung durch Invasionen diverser Barbaren verschärft. Im Provinz-Level müssen Sie deshalb Forts bauen, Ihre Armeen befehligen oder zum Schutz sogar dicke Mauern um Ihre Provinz errichten.



Ihre Gesamtleistung wird für beide Levels in vier Kategorien bewertet: Frieden, Kultur, Wohlstand und Imperium. Wenn Sie in jeder Kategorie eine bestimmte Minimalwertung und in der Gesamtwertung einen bestimmten Durchschnittswert erreicht haben, werden Sie für eine Beförderung vorgeschlagen und erhalten die Chance, das Imperium noch weiter zu vergrößern, indem Sie eine neue Provinz unter römische Herrschaft bringen. Sobald Sie befördert wurden, können Sie sich unter den Provinzen, die an den aktuellen Grenzen liegen, das nächste Aufbauobjekt auswählen.

Das Spiel endet, wenn eine von diesen zwei Situationen eintritt:

1) Sie arbeiten sich mit Erfolg durch genügend Provinzen, so daß Sie die ultimative Beförderung — zum Kaiser von Rom — erhalten und das Spiel gewinnen. Die Anzahl und Komplexität der Provinzen sind vom Schwierigkeitsgrad abhängig, den Sie eingestellt haben.

2) Sie schaffen es nicht, Ihre Leistungen auf den Standard zu bringen, den das römische Imperium von Ihnen erwartet. Das erzürnt den Imperator so sehr, daß er Sie aus Ihrer Stellung entfernt und einem ohne Zweifel schlimmen Schicksal überantwortet. In diesem Fall ist es eigentlich überflüssig anzumerken, daß Sie das Spiel verlieren.

SPIELEINSTELLUNG

Der Einstellungsbildschirm erscheint, nachdem das Spiel geladen und die Intro-Sequenz gezeigt wurde. Der erste Einstellungsbildschirm bietet Ihnen mehrere Optionen:

* Das Caesar II-Tutorial starten
* Ein gespeichertes Spiel laden
* Ein neues Spiel starten
* Das Spiel verlassen

Wählen Sie "Ein neues Spiel starten", um Ihre Karriere zu beginnen. Im nächsten Bildschirm können Sie verschiedene Bedingungen eingeben. Hier wählen Sie unter fünf Schwierigkeitsgraden: **Einsteiger, Einfach, Normal**, **Schwierig** oder **Unmöglich!** Die Unterschiede im Anstieg des Schwierigkeitsgrads bestehen in der Höhe des Geldbetrags, der Ihnen zu Beginn zur Verfügung steht, der Häufigkeit, mit der gewisse Ereignisse im Spiel auftreten, und der Anzahl an Beförderungen, die zum Gewinnen des Spiels nötig sind. Wir empfehlen die Einstellung "Normal" für ein solides, ausgeglichenes Gameplay, aber vielleicht möchten Sie ja ein bißchen experimentieren, um die Ihnen persönlich am meisten zusagende Einstellung zu finden.

Mit dem Button neben dem Wort "**Kampagne**" können Sie entweder ein volles Spiel anwählen oder mit dem Stadt-Level-Spiel einen Teil davon (Näheres finden Sie auf S. 14). Um Ihren Namen einzugeben, klicken Sie auf den Button "Ihren Namen ändern", tippen dann Ihren neuen Namen ein und drücken die <ENTER>-Taste auf Ihrer Tastatur.



Um zu beginnen, wählen Sie "**Dieses Spiel starten**".

NUR STADT AUFBAUEN

Wenn Sie im "Stadt-Modus" beginnen, enthält Ihr Spiel weder den Provinz-Level noch Kämpfe, und Sie werden nicht befördert, um die Verwaltung anderer Provinzen zu übernehmen. Gewerbestätten funktionieren im Stadt-Modus fast wie im normalen Spiel, Sie müssen allerdings die für das Gewerbe nötigen Materialien nicht auf Provinz-Level verwalten. Statt dessen erhalten Sie Rohmaterialien in unterschiedlichen Mengen, die Ihre Geschäfte auf Stadt-Level versorgen.

Wenn Sie im Stadt-Level spielen, entscheidet der von Ihnen gesetzte Schwierigkeitsgrad darüber, wieviel Geld Ihnen zu Beginn zur Verfügung steht, und wie oft gewisse Ereignisse auftreten. Die Wertungen werden wie üblich für Wohlstand und Kultur berechnet, allerdings werden Sie nicht für Frieden und Imperium bewertet, da diese beiden Wertungen nur im Provinz-Level zum Tragen kommen. In diesem Modus benötigen Sie keinen Zenturio (im Forum) und weisen weder dem Militärdienst noch den Provinzarbeiten Plebejer zu. Daneben werden auch keine Forderungen nach Gütern von Seiten des Imperators eingehen.

Wählen Sie diese Option, wenn Sie sich ganz auf Stadtentwicklung und -verwaltung konzentrieren und sich während des Spiels Ihre eigenen Ziele setzen möchten. Im Stadt-Modus gibt es keine Möglichkeit, das Spiel zu "gewinnen".

DIE MENÜLEISTE

In den beiden Hauptbildschirmen von Caesar II steuern Sie über die Menüleiste am oberen Bildschirmrand diverse Spieloptionen:

Datei: Wählen Sie *Neues Spiel*, um eine neue Partie zu beginnen.

Wählen Sie *Laden*, um ein früher abgespeichertes Spiel weiterzuspielen. Wählen Sie ein gespeichertes Spiel aus der Liste, die nun erscheint.

Wählen Sie *Speichern*, um Ihr aktuelles Spiel abzuspeichern. Tippen Sie in das erscheinende Fenster einen Namen ein.

Wählen Sie *Ende*, um ohne das aktuelle Spiel zu speichern zum DOS-Prompt zurückzukehren.

Optionen: Wählen Sie *Musik*, um die Musik ein- oder auszuschalten, oder um die Lautstärke einzustellen.

Wählen Sie *Sounds*, um Hintergrundgeräusche und Sprache ein- oder auszuschalten, oder um deren Lautstärke einzustellen.

Wählen Sie *Animationen*, um die 3D-Animationen ein- oder auszuschalten, die während des Spiels gelegentlich erscheinen.

Wählen Sie *Jahresende*, um die Features Jährliche Zusammenfassung und Autom. speichern ein- oder auszuschalten. Sind sie eingeschaltet, erscheint die jährliche Zusammenfassung automatisch am Ende jedes Jahres und listet Ihre Bevölkerung, eingenommenes Geld und Steuersätze auf. Die Funktion «Automatisch speichern» speichert an jedem Jahresende automatisch Ihr Spiel unter dem Namen LASTYEAR.SAV.

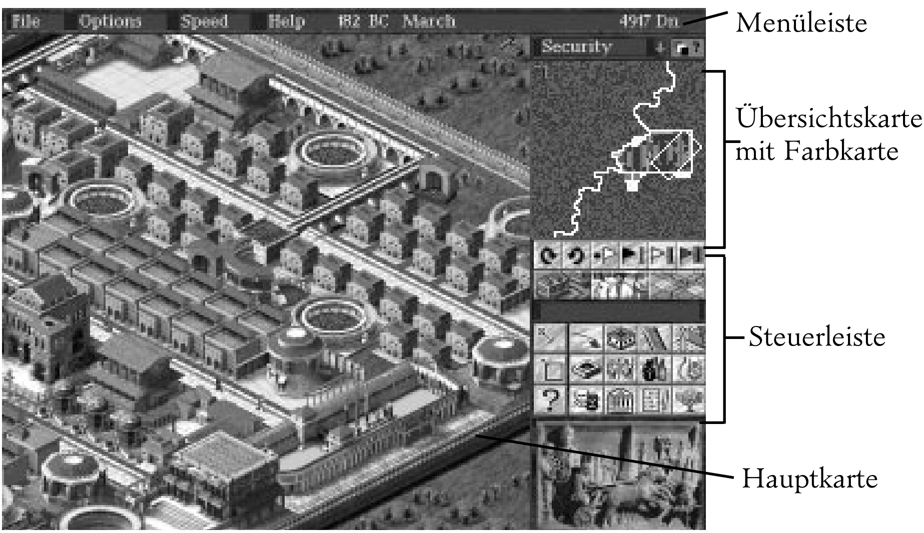


Geschwindigkeit: Wählen Sie *Geschwindigkeit,* um auf einer Skala von 0 bis 10 (10 ist am schnellsten) Scroll-Tempo und Spieltempo einzustellen,.

Hilfe: Hier können Sie *Hinweise* und Tips erhalten, um Ihre Spielstrategie zu verbessern, *Hilfe*-Informationen bezüglich vieler grundlegender Spielfunktionen und Hintergrundinformationen über die Geschichte des römischen Imperiums. Wählen Sie *Info* an, wenn Sie sich für die Produktion von Caesar II interessieren.

Nützliche Info: Der aktuelle Spielmonat samt Jahr wird in der Mitte der Menüleiste angezeigt, des weiteren der Betrag, der sich gerade in Ihrer Schatzkammer befindet.

BILDSCHIRM IM STADT-LEVEL



II. DER STADT-LEVEL

Der Stadt-Level besteht aus dem Blick auf die Hauptkarte, einer Übersichtskarte und einer Steuerleiste. Auf der Hauptkarte findet die meiste echte Action statt. Hier lassen Sie Gebäude entstehen, Wasserleitungssysteme und Straßen. Bald erwacht Ihre Stadt zum Leben — Sie sehen, wie die Gebäude wachsen, sich verändern, und wie Menschen durch die Straßen hasten. Manche Gebiete blühen auf, andere vegetieren vor sich hin, und wundern Sie sich nicht, wenn zu den unpassendsten Gelegenheiten die eine oder andere Katastrophe eintritt!

Die Stadtentwicklung wird von drei Hauptfaktoren beeinflußt: Landwert, einschränkende Faktoren und Straßen. Diese Variablen werden an anderer Stelle in diesem Handbuch noch ausführlich besprochen, deshalb hier nur ganz kurz ein paar Erklärungen:

Ein fluktuierender Landwert führt dazu, daß Häuser und andere Gebäude in ihrer Qualität steigen und fallen. Der Wert des Landes steigt, wenn sich in einem Gebiet viele wünschenswerte Features befinden, und sinkt, wenn sich darauf unbeliebte Features befinden. Er wird eingeschränkt, wenn eine oder mehrere wichtige Komponenten fehlen.

Die meisten von Ihnen erbauten Gebäude werden den Wert des umgebenden Landes entweder erhöhen oder einschränken. Ein Tempel oder ein Theater wird den Landwert beispielsweise erhöhen, während Kasernen oder ein Markt den Wert wegen des Lärms und der Verschmutzung sinken läßt. Landwert bestimmt, wie sehr die Gebäude Ihrer Stadt wachsen.

Einige Gebäude werden wegen Einschränkender Faktoren niemals über einen gewissen Qualitätsstandard hinauskommen, ungeachtet der positiven Faktoren, die auf sie einwirken. Ein einschränkender Faktor für die Wohnqualität ist



zum Beispiel eine fehlende Wasserversorgung. Selbst wenn ein Haus Zugang zu den besten Schulen, Bibliotheken und Theatern hat, möchte hier niemand wohnen, wenn es kein Wasser gibt. Einschränkende Faktoren begrenzen den Landwert auf bestimmte Levels.

Straßen sind nötige Verbindungen zwischen Gebäuden. Ein Markt ist vielleicht nur einen Steinwurf von einem Haus entfernt, wenn es damit jedoch nicht über eine Straße Verbindung hat, könnte sich der Markt genausogut auf der anderen Seite der Welt befinden. Der Grund dafür ist, daß in vielen Häusern "Fußgänger" wohnen, ohne die jene Geschäfte usw., an denen sie vorbeikommen, ihre Dienste (und ihr Geld) nicht in Anspruch nehmen könnten. Straßen stellen den eigentlichen Zusammenhalt zwischen den Gebäuden Ihrer Stadt dar. Märkte schicken Händler aus, Kasernen produzieren Soldaten, Foren produzieren Forum-Beamte usw. Sobald Ihre Stadt aktiv wird, sehen Sie diese Fußgänger geschäftig durch die Stadt eilen. Sie brauchen Straßen, um ihrer Arbeit nachzugehen. Gebäude, die sehr nahe an Bauwerken stehen, in denen Fußgänger 'produziert' werden, kommen natürlich ständig in den Genuß der Vorteile, die diese Leutchen bringen, und nicht nur, wenn die Fußgänger einmal zufällig vorbeikommen.

Hinweis: Solange es in Ihrer Stadt keine Wohngebiete gibt, erscheinen auch keine Fußgänger!

DIE ÜBERSICHTSKARTE & FARBKARTEN

In der rechten oberen Ecke des Stadt-Level-Bildschirms sehen Sie eine kleine Karte, auf der Sie einen Überblick über die ganze Stadt erhalten. Das gelbe Viereck in dieser Übersichtskarte zeigt Ihnen den Teil, der augenblicklich auf Ihrer Hauptkarte dargestellt wird. Es bewegt sich, wenn Sie mit der Maus in der Hauptkarte herumscrollen. Sie können die Übersichtskarte auch anklicken, um zu einem beliebigen Punkt der Hauptkarte zu springen. Der nach Norden zeigende Pfeil in der Übersichtskarte entspricht dem nach

Norden zeigenden Pfeil in der Hauptkarte. Sie drehen die Hauptkarte, indem Sie auf einen der Pfeil-drehen-Buttons drücken, die sich direkt unter der Übersichtskarte befinden. Die Übersichtskarte ist nicht drehbar.

Oberhalb der Übersichtskarte befindet sich ein Pulldown-Menü, in dem Sie mittels farbiger Karten auf einen Blick alle Informationen über die lebenswichtigen Aspekte Ihrer Stadt einsehen können. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü, und wählen Sie dann eine der Farbkarten-Anzeigen aus.

Farbkarten zeigen Ihnen die Geographie Ihrer Stadt, den Landwert, die Wasserversorgung, Schutz, Unruheherde u.a.m. Wenn Sie eine Karte angewählt haben, verändert sich die Übersichtskarte und zeigt Ihre Wahl an. Möchten Sie diese Zusatzkarten näher betrachten, halten Sie die Maustaste auf dem Info-Button gedrückt, das wie drei farbige Quadrate mit einem Fragezeichen aussieht. Ein Farbcode erscheint anstelle der Übersichtskarte, und die Farben erscheinen in der Hauptkarte, um die Informationen anzuzeigen. Komplett schwarze Gebiete bedeuten in einer Farbkarte, daß hier das gewählte Feature oder der gewählte Dienst völlig fehlt. Stadtviertel mit Wohngebäuden sind grau umrandet, und andere Gebäude (außer Straßen und Plätze) haben einen schwarzen Rand.

Bei einigen Farbkarten bleiben wichtige Gebäude auf der Hauptkarte sichtbar. In der Schutzkarte können Sie zum Beispiel die Kasernen und Präfekturen auch weiterhin sehen.

Mit den Farbkarten haben Sie Ihr Ohr immer ganz nah am Puls der Stadt. Rufen Sie sie oft auf — sie könnten Sie auf eine bevorstehende Krise aufmerksam machen, so daß Sie rechtzeitig vorbeugende Maßnahmen ergreifen können. Vergessen Sie nicht, mit dem Info-Button die Farbkarten über die Hauptkarte zu legen. Sie können Ihr Blickfeld auch mit der Zoom-Steuerung einstellen.

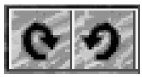


STEUERLEISTE

Die Buttons unter der Übersichtskarte stellen die Steuerleiste dar. Mit dieser Steuerleiste können Sie folgende Funktionen ausführen:

STEUERUNG DES BLICKWINKELS

PFEILE DREHEN



Mit diesen Buttons können Sie die Hauptkarte mit oder gegen den Uhrzeigersinn drehen.

FLAGGEN



Wenn Sie eine Flagge auf Ihre Provinz- oder Stadtkarte setzen, können Sie schnell zu dem markierten Gebiet springen. Sie können eigene Flaggen nach Bedarf setzen, sie erscheinen jedoch auch, wenn Gefahr im Verzug ist. Sie sehen die Flaggen nur dann, wenn Sie sie wirklich plazieren. Die folgenden Flaggen werden in ihrer Reihenfolge von links nach rechts beschrieben.

Flaggen setzen: Um eine Flagge zu setzen, klicken Sie auf den ersten Flagge-Button (ganz links). Sobald sich der Mauszeiger in eine Flagge verwandelt hat, klicken Sie entweder auf Ihrer Stadtkarte oder Ihrer Provinzkarte irgendwohin, um die Flagge zu plazieren. Sie können auf jeder Karte mehrere Flaggen setzen. Möchten Sie eine Flagge entfernen, klicken Sie einfach nochmal darauf.

Möchten Sie an die mit Flaggen versehenen Orte Ihrer Stadt gehen, klicken Sie auf den zweiten Flagge-Button. Das ist der Button für die Stadtflaggen. Haben Sie mehr als

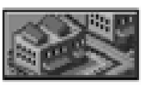
eine Flagge gesetzt, klicken Sie mehrere Male auf diesen Button, um nacheinander zu jedem einzelnen beflaggten Ort zu springen.

Genauso klicken Sie auf den dritten (**Provinzflaggen**) Button, mit dem Sie zu den beflaggten Orten im Provinz-Level gelangen.

Ein rote **Warnflagge** erscheint automatisch, wenn irgendwo in Ihrer Stadt oder Provinz ein Notfall eintritt (z.B. ein Angriff durch Barbaren, Feuer, Seuche). Die Warnflagge zeigt immer die Quelle der neuesten Gefahr an. Wenn ein Notfall eintritt, werden Sie über ein Nachrichtenfenster informiert und erhalten häufig die Gelegenheit, sofort an diesen Ort zu gehen. Nachdem das Nachrichtenfenster verschwunden ist, können Sie jederzeit auf den roten Button der Warnflagge klicken, woraufhin Sie zur neuesten Warnflagge transportiert werden.

ZU ... GEHEN

Unter den **Flagge-Buttons** finden Sie folgendes:

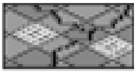


Zur Stadt gehen: Wenn Sie sich im Stadt-Modus befinden, ist dieser Button nicht aktiv, da Sie ja bereits in der Stadt sind. Befinden Sie sich dagegen im Provinz-Level, klicken Sie hier, um zum Stadt-Level zu gelangen.



Zum Forum gehen: Dieser Button bringt Sie in Ihr Regierungszentrum, das Forum, wo Sie Ihre Berater konsultieren, Ihre Wertungen checken und Entscheidungen ausführen können (s. ***Forum*** auf Seite 56).



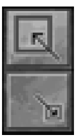


Zur Provinz gehen: Dieser Button bringt Sie in den Provinz-Level des Spiels.

Text-Fenster

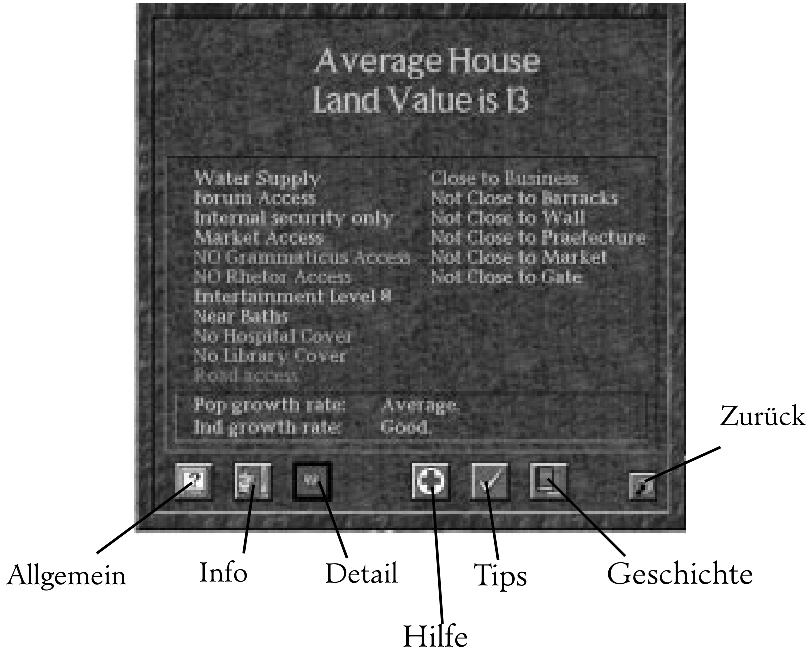
Unter diesen drei Buttons befindet sich ein kleines **Text-Fenster**. In diesem Fenster werden die Funktionen der verschiedenen Buttons angezeigt, wenn Sie mit dem Mauszeiger über sie hinwegscrollen. Befindet sich der Mauszeiger in der Hauptkarte, sehen Sie in der Anzeige, wieviel Denarii das gerade angewählte Gebäude oder die Funktion kostet.

WEG-/HERANZOOMEN



Heranzoomen: Im Hauptbildschirm stehen Ihnen drei Levels zur Verfügung. Wenn Sie den Button für **Heranzoomen anwählen**, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Klicken Sie damit auf einen beliebigen Punkt im Hauptbildschirm, um ihn in Großaufnahme zu sehen.

Wegzoomen: Wenn Sie auf den Wegzoomen-Button klicken, erweitern Sie Ihr Blickfeld.



INFO



Hinweis: In den meisten Fällen hat ein Klicken auf den Info-Button denselben Effekt wie ein Rechtsklick auf einen Gegenstand.

Sowohl im Stadt- als auch im Provinz-Level ist der Info-Button praktisch, um Informationen über alle Aspekte von **Caesar II** zu erhalten. Klicken Sie einfach auf den Info-Button, und der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fragezeichen. Klicken Sie dann im Bildschirm auf irgendein Feature oder Button. Eine Leiste mit Informationen erscheint. In vielen Fällen enthält die Leiste Buttons, die **Hilfe**, **Tips** und Informationen über den geschichtlichen Hintergrund des gewählten Gegenstandes bieten.



Im **Stadt-Level** können Sie über den Info-Button viele Schlüsselinformationen über Ihre Gebäude abrufen. Falls Sie Probleme haben zu unterscheiden, welches Gebäude was darstellt, benutzen Sie den Info-Button, um den Namen des Bauwerks herauszufinden, seinen Entwicklungsstand, den Landwert (von 0 bis 64) usw.

Für jedes Bauwerk öffnet der Info-Button eine Informationsleiste mit diversen Buttons. Der Allgemein-Button gibt eine einzelne Information darüber aus, ob es dringende Probleme oder Engpässe gibt, oder informiert über den allgemeinen Zustand des Gebäudes.

Der Detail-Button gibt Ihnen eine Liste von Faktoren, die sich entweder positiv oder negativ auf die Landwerte auswirken. Rote Einträge weisen auf einen einschränkenden Faktor hin — ein negativer Einfluß, der das Gebäude daran hindert, sich zu entwickeln. Um die Entwicklung Ihrer Stadt zu maximieren, sollten Sie versuchen, diese einschränkenden Faktoren so gut wie möglich zu eliminieren. Grüne Einträge zeigen Bedürfnisse an, die in diesem Gebäude erfüllt werden. Graue Einträge haben keinen Einfluß auf das gewählte Gebäude.

Über den Info-Button können Sie auch mit den Leuten in Kontakt treten, die in Ihrer Stadt arbeiten. Wählen Sie einfach ein Straßenstück aus, auf dem mindestens ein Fußgänger unterwegs ist. In der jetzt sichtbaren Leiste klicken Sie den Button an, der wie ein Mensch aussieht, und schon erscheinen ein oder mehrere weitere Button(s). Wählen Sie ein Personen-Icon, um den Namen der gewünschten Person zu sehen, ihren Beruf und ihre Meinung über ein Gebiet ihres Lebens.

BAU-BUTTONS

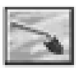
Zu Beginn eines Spiels besteht Ihre Stadt nur aus leerem Gelände. So bauen Sie Gebäude:

* Wählen Sie einfach den Button des gewünschten Gebäudes in der Steuerleiste aus, und klicken Sie dann auf der Hauptkarte die Stelle an, wo Ihr Gebäude stehen soll.

* Einige Gebäude können Sie auch bauen, indem Sie deren Bau-Button anklicken und dann die Maustaste gedrückt halten, während Sie den Mauszeiger über den Bildschirm ziehen. Auf diese Weise können Sie nicht nur einzelne, sondern gleich ganze Strecken eines Aquädukts erstellen, lange Straßen verlegen oder einen Häuserblock bauen, ohne mehrmals klicken zu müssen.

Hier finden Sie eine Beschreibung für jeden Bau-Button (und den Gebiet-planieren-Button) der Steuerleiste im Stadt-Level:

GEBIET PLANIEREN



Mit dieser Funktion können Sie Gebäude abreißen, Straßen entfernen und Gebiete von Schutt und Geröll säubern. Wählen Sie diesen Button an, um in den Abrißmodus zu gelangen. Dann klicken Sie in der Hauptkarte auf ein bestehendes Gebäude, um es zu zerstören. Während der Abrißmodus aktiv ist, zeigt das Text-Fenster die Abrißkosten pro Kartenquadrat an. Um den entstehenden Schutt abzutransportieren, klicken Sie, solange Sie sich im Abrißmodus befinden, nochmals auf jedes Planquadrat, in dem Schutt wegzuräumen ist.



Hinweis: Wenn Sie ein Quadrat planieren, in dem sich zwei Gebäude befinden (z.B. eine Straße und

ein Aquädukt), haben Sie die Option, nur eines oder beide Gebäude abzureißen.

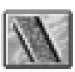
WOHNGEBIETE



Wohngebiete: Leute werden nur dann in Ihre Stadt ziehen und hübsche Häuser bauen, wenn sie angenehme Gebiete vorfinden, in denen man gerne wohnt. Alle Wohnungen beginnen als kleine Hütten, die sich nur dann weiterentwickeln und vergrößern, wenn Sie für alles sorgen, was so benötigt wird. Sollten Sie es versäumen, die grundlegenden Bedürfnisse abzudecken, packen die Bewohner ihre Siebensachen zusammen, ziehen weg, und die von Ihnen gebauten Häuser verschwinden. Wohnungen müssen auch vorhanden sein, bevor andere Gebäude Fußgänger ‘produzieren’.

Es gibt Wohnungen in zwanzig Levels, die von Hütten bis Palast reichen (s. *Anhang*, Seite 84). Da qualitativ höhere Wohnungen mehr Leute anziehen, die besser verdienen und mehr Steuern zahlen, ist es ratsam, Wohngebiete immer weiter zu entwickeln. Die Entwicklung von Wohngebieten hängt vom Landwert ab (s. *Landwert*, Seite 44).

STRAßEN



Straße: Ein gut ausgebautes Straßennetz, das Ihre Gebäude verbindet, ist lebenswichtig für Ihre Stadt. Viele Gebäude müssen mit anderen verbunden werden, damit Ihre Stadt überhaupt funktioniert. Häuser müssen mit den Foren verbunden sein, damit Ihre Steuereintreiber ihrer Arbeit nachgehen können. Märkte brauchen Straßen, damit ihre

Händler reisen können. Von Kasernen und Türmen werden Soldaten ausgeschickt, und von den Präfekturen Vigiles (Wachleute). Diese wiederum benötigen Straßen, auf denen sie Streife gehen können. Und natürlich brauchen Fußgänger Straßen zwischen ihren Häusern und den Geschäften.

Nicht alle Gebäude jedoch benötigen Straßen. Bäder, Lehranstalten, Tempel und Schulen sind so entworfen, daß sie zu Fuß erreicht werden können und brauchen deshalb keine Straßenanbindung.

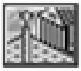
Straßen können sich nicht weiterentwickeln, sie bleiben gleich, solange sie gut genug gepflegt werden. Falls Sie bemerken, daß Straßen urplötzlich verschwinden, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie genügend Plebejer zum Straßendienst herangezogen haben (s. *Forum, Plebejer-Zentrale*, Seite 64).

Die für den Straßenbau angezeigten Kosten beziehen sich auf die Kosten pro Planquadrat einer Straße. Sie können eine Straße Quadrat nach Quadrat verlegen oder die Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger über die Karte ziehen, so weit Ihre Straße reichen soll. Straßen können durch Mauern, unter Aquädukten durch und als Brücken über Flüsse gebaut werden.

Hinweis: Ein Platz dient demselben Zweck wie eine Straße, ist aber hübscher und wirkt sich positiv auf den Landwert aus.



FORUM



Hinweis: Der folgende Abschnitt bezieht sich auf die Foren, die Sie in Ihrer Stadt bauen, nicht auf Ihr persönliches Forum, in dem Sie einen Rat einholen, die Steuern festsetzen, die Plebejer einteilen usw. Dieses Forum wird auf Seite 56 beschrieben.

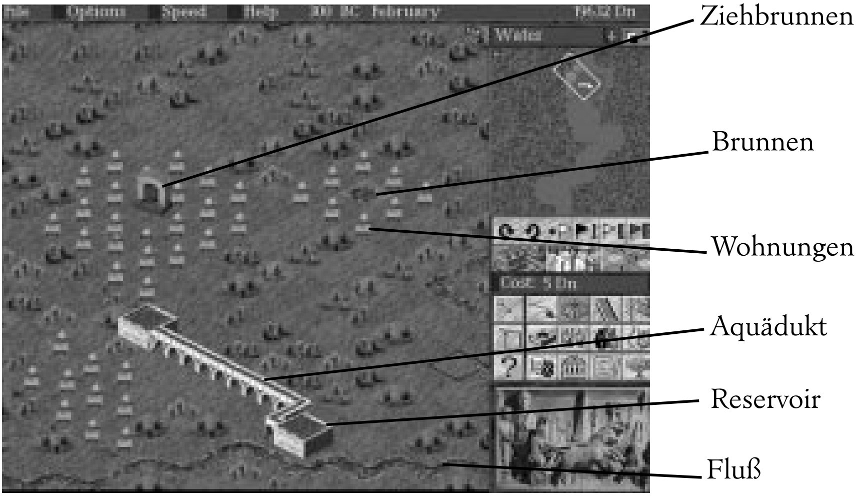
Foren sind die Regierungszentren in Ihrer Stadt. Ihre vordringlichste Aufgabe besteht darin, die Gewerbesteuer von den Geschäften und die Kopfsteuer von Ihren Bürgern einzutreiben. Sie dienen auch als Versammlungsplätze für die Massen, weshalb die Leute gern in ihrer Nähe wohnen. Fehlt die Anbindung an ein Forum, ist das Wachstum eines Viertels eingeschränkt.

Ihre Foren müssen über Straßen ausreichend mit allen Häusern und Geschäften der Stadt verbunden sein. Foren senden Forum-Beamte aus, die die Wohngebiete besuchen und Geld ins Stadtsäckel bringen. Ein Forum besitzt darüber hinaus ein quadratisches Einflußgebiet, in dem Steuereinnahmen hoch sind, ungeachtet der Zahl an Beamten. Falls Sie nicht mit genügend Foren ausgestattet sind, werden Steuern nicht eingetrieben, und Ihre Stadt erleidet finanziellen Schaden.

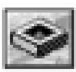
Es gibt drei verschiedene Forum-Klassen: Aventinus, Janiculanus und Palatinus. Die fortschrittlicheren Klassen belegen größere Gebiete einer Karte und decken auch die Steuereinnahmen über ein größeres Gebiet ab. Allerdings stehen sie Ihnen erst dann zur Verfügung, wenn Ihre Stadt ein bißchen vorangekommen ist und Ihre Baumeister ihre Fähigkeiten entwickelt haben.

Jedes Forum einer Klasse wird sichtlich luxuriöser wenn sein Landwert steigt, behält aber immer dieselbe Größe.

EIN WASSERLEITUNGSSYSTEM



WASSER



Damit sich Ihre Stadt entwickelt, benötigen Sie ein gutes Wasserversorgungssystem. Ihnen stehen vier für Wasserversorgung zuständige Installationen zur Verfügung: Reservoirs, Aquädukte, Brunnen und Ziehbrunnen. Alle Gebiete können im Stadt-Level auf zwei Arten mit Wasser versorgt werden: direkte Wasserversorgung (Wasser, das der Öffentlichkeit direkt zur Verfügung steht) und indirekte Wasserversorgung (indirekt verfügbares Wasser in einem unterirdischen Leitungsnetz, das durch Reservoirs zu Brunnen und Bädern fließt).

Damit sich Wohngebiete entwickeln können, müssen sie in einem Gebiet liegen, dessen direkte Wasserversorgung von einem Reservoir oder einem Brunnen kommt.



Wohngebiete können ihr Wasser auch aus Flüssen und Ziehbrunnen beziehen, doch wird dies von den Leuten als primitiv angesehen. Infolgedessen erweist sich dies als *einschränkender Faktor*, der sich negativ auf den Landwert auswirkt.

Tip: Die Farbkarte für Wasser kann eine große Hilfe sein, wenn Sie Ihr Wasserversorgungssystem entwerfen. Schauen Sie auch in der Detail-Option in der Infoleiste nach, ob ein Gebäude mit Wasser versorgt wird oder nicht.

Reservoirs: Reservoirs bilden die Grundlage für das Wasserversorgungssystem Ihrer Stadt. Ein Reservoir funktioniert nur, wenn es sich neben einem Fluß befindet oder über ein Aquädukt direkt mit einem vollen Reservoir verbunden ist. Sie können zwar eine Kette von bis zu vier Reservoirs bauen, jedoch können die äußeren Reservoirs in dieser Reihe nicht so viel Wasser heranbringen wie solche, die direkt neben einem Fluß stehen.

Ein Reservoir garantiert die direkte Wasserversorgung in einem kleinen Umkreis und versorgt ein Gebiet mit indirekter Wasserversorgung in einem größeren Radius. Häuser, die innerhalb des Gebiets mit direkter Wasserversorgung gebaut werden, haben Wasser, und ihre Bewohner sind zufrieden. Häuser, die außerhalb des Gebiets mit direkter Wasserversorgung gebaut werden (selbst wenn sie sich in einem Gebiet mit Leitungszugang befinden), haben kein Wasser und leiden deshalb unter eingeschränkter Entwicklung.

In letzterem Fall können Sie dieses Wohngebiete durch Bau eines **Brunnens** zufriedenstellen.

Brunnen: Durch einen Brunnen erhalten Sie das größte mit Wasser versorgte Gebiet. Brunnen müssen innerhalb einer Zone gebaut werden, die von einem Reservoir indirekt mit Wasser versorgt wird. Über das indirekte Wasserleitungssystem wird ein brauchbarer Wasservorrat für

das umgebende Gebiet geschaffen. Von einem einzigen Reservoir können mehrere Brunnen gespeist werden. Ein Netz aus Brunnen zu bauen, die von Reservoirs gespeist werden, ist eine sehr effektive Möglichkeit, Ihre Stadt mit Wasser zu versorgen.

Aquädukte: Sie können ein beliebig langes Aquädukt bauen, indem Sie mehrere Planquadrate nacheinander anklicken, oder indem Sie den Mauszeiger mit gedrückter Maustaste über die Karte ziehen. Mit einem Aquädukt kann Wasser nur von einem Reservoir zum nächsten geleitet werden. Auf diese Weise können Sie Wasser durch die ganze Stadt leiten. Es ist jedoch nicht möglich, Aquädukte mit Brunnen oder Ziehbrunnen zu verbinden.

Ziehbrunnen: Mit einem Ziehbrunnen können Sie billig ein relativ kleines Areal mit Wasser versorgen. Ziehbrunnen stellen keine Verbindung zum Leitungssystem her. Sie können überall gebaut werden, ermöglichen aber nur eine sehr primitive Versorgung mit Wasser und schränken daher den Wert des Landes ein.

Flüsse: Flüsse können als primitive Wasserversorgung für jene Leute dienen, die an ihren Ufern wohnen. Die Leute sind davon jedoch nicht gerade begeistert, so daß der Wert des Landes stark eingeschränkt wird.

Hier sehen Sie eine effektive Art, ein Wasserversorgungssystem auf die Beine zu stellen:

1) Plazieren Sie ein Reservoir neben einen Fluß.

2) Klicken Sie auf das Pulldown-Menü oberhalb der Übersichtskarte, wählen Sie die Farbkarte für Wasser, und klicken Sie auf den dreifarbigen Info-Button. Jetzt müßten Sie das farbcodierte Gebiet der direkten Wasserversorgung und das größere Gebiet der indirekten Wasserversorgung sehen (das kleinere Gebiet ist lila, da es dort beide Arten gibt). Vergewissern Sie sich, daß wenigstens für



einen Moment die Pause abgeschaltet ist, damit das Spiel eventuelle Veränderungen registrieren kann.

3) Plazieren Sie auf der Hauptkarte einen Brunnen in dem Gebiet, das vom Reservoir indirekt mit Wasser versorgt wird. Schauen Sie sich dann die Überblick-Karte nochmals an. Sie sollten jetzt an der Farbcodierung sehen, daß Ihr neuer Brunnen von einem größeren Umkreis mit direkter Wasserversorgung umgeben ist. Nun können Sie auf jedem Quadrat innerhalb des Gebiets mit direkter Wasserversorgung Wohnhäuser bauen, und alle diese Häuser haben Wasser.

Hinweis: Für die Instandhaltung Ihres Wasserversorgungssystems müssen Sie ein Kontingent an Arbeitern abstellen. Falls Sie ein System aufgebaut haben, das eigentlich funktionieren müßte, es aber nicht tut (z.B. trockene Brunnen, durstige Wohngebiete usw.), sollten Sie sich vergewissern, ob Sie genügend Plebejer zur Wartung des Wasserversorgungssystems eingeteilt haben. Zu diesem Zweck gehen Sie zum **Forum** und befragen die **Plebejer-Zentrale**.

SCHUTZ



Schutz ist im Stadt-Level aus mehreren Gründen sehr wichtig. Vielleicht überfällt eine Horde Barbaren Ihre Stadt, Aufstände können ausbrechen, Diebe schlagen zu und Feuer bricht aus. Schutz im Stadt-Level ergänzt sich mit jeglichen Schutzmaßnahmen, die Sie vielleicht bereits im Provinz-Level getroffen haben. Falls sich beispielsweise eine Horde Barbaren auf Ihre Stadt zubewegt, ist es am klügsten, im Provinz-Level eine Kohorte loszuschicken, um sie aufzuhalten (s. *Provinz-Level*, Seite 46). Sollte es die Horde doch schaffen, bis in Ihre Stadt vorzudringen, ruft dies Ihre internen Sicherheitskräfte auf den Plan.

Die folgenden Sicherheitsmaßnahmen sollen dabei helfen, solchen Krisensituationen in Ihrer Stadt vorzubeugen, und Sie befähigen, damit fertigzuwerden, sollte es doch einmal kritisch werden:

Mauern und Türme: Mauern umschließen Gebiete, die vor Barbaren beschützt werden sollen. Sie müssen ein Gebiet komplett mit einer Mauer umgeben, damit es sicher ist. Flüsse übernehmen in diesem Falle die Funktion von Mauern, da sie von Barbaren nur mit Hilfe von Brücken überquert werden können. Achten Sie auf Löcher in Ihren Mauern! Türme verstärken Mauern und dienen als Unterkünfte für Soldaten. Falls Invasoren in die Stadt eindringen, kommen die Soldaten für einen Gegenangriff aus den Türmen herausgestürzt. Um ein Tor zu bauen, lassen Sie einfach einen Straßenabschnitt durch die Mauer laufen (oder umgekehrt).

Kasernen: Von den Kasernen werden *Soldaten* ausgeschickt, um die Stadt nach Barbaren und Aufständischen zu durchsuchen. Soldaten greifen alle unliebsamen Elemente an und neutralisieren sie. Sie erhöhen auch den Schutz-Level in den Gebieten, durch die sie gehen (innerhalb eines Umkreises von einigen Planquadraten). Ironischerweise wollen die Einwohner nicht neben Kasernen wohnen, obwohl diese der Stadt dienen und sie beschützen, weshalb hier der Landwert eingeschränkt ist. Ideal ist, wenn Wohngegenden über gute Straßenverbindungen zu Kasernen verfügen, jedoch etliche Planquadrate davon entfernt liegen.



Präfekturen: Präfekturen schicken *Vigiles* (Wachleute) aus, die in den Straßen patrouillieren und auf Feuer und Aufständische achten. Durch die Präsenz vieler Vigiles können Aufstände vermieden werden, bevor sie ausbrechen (Feuersbrünsten kann vorgebeugt werden, indem Plebejer dem Feuerwachdienst zugewiesen werden). Falls

trotzdem ein Feuer oder ein Aufstand ausbricht, kümmern sich die Vigiles automatisch darum, sobald sie das Problem entdecken. Wie bei Kasernen mag auch niemand neben Präfekturen wohnen, daher wirken sie sich einschränkend auf den Landwert aus. Vergewissern Sie sich, daß es eine gute Straßenverbindung zwischen Ihren Präfekturen und den Wohngebieten gibt.

Falls der Schutzfaktor in Stadtgebieten, in denen sich Tempel befinden, zu niedrig ist, ruft das Einbrecher auf den Plan. Raubüberfälle leeren Ihre Finanzkasse, die in den Tempeln aufbewahrt wird.

Jedes Gebäude Ihrer Stadt fällt in eine von drei Sicherheitskategorien: Intern, Extern oder Maximum. “Interner” Schutz bedeutet, daß städtische Schutzkräfte zuständig sind — Schutz in Form von Streife gehenden Vigiles und Soldaten. “Externer” Schutz bedeutet, daß außerstädtische Schutzkräfte zuständig sind — mit anderen Worten, Schutz durch eine Mauer. Falls ein Gebäude sowohl extern als auch intern geschützt ist, fällt es in die Kategorie “Maximum.”

GEWERBESTÄTTEN



Im Stadt-Level bestehen die Gewerbestätten aus **Märkten** und **Gewerbebetrieben**, die in einem vollen Spiel mit den gewerblichen Quellen auf Provinz-Level zusammenarbeiten.

Durch **Märkte** kann in Ihrer Stadt Handel betrieben werden. Von den Märkten kommen Händler, die in den Straßen der Stadt nach potentiellen Kunden suchen. Zusätzlich zu ihrem allgemeinen Handel verkaufen Märkte auch Güter, die von den Gewerbebetrieben der Stadt produziert werden. Die Verkaufsstände der Märkte werden durch bunte Markisen dargestellt. Je geschäftiger der

Markt, desto mehr Markisen werden Sie dort finden, daher ist seine Leistungsfähigkeit auf einen Blick erkennbar. Um erfolgreich zu sein, brauchen Märkte eine gute Straßenanbindung und ständig Nachschub durch Güter der Gewerbebetriebe in Ihrer Stadt. Obwohl die Einwohner den Zugang zum Markt brauchen, wohnen sie nicht gern allzu nah in seiner Nähe — das wirkt sich wiederum einschränkend auf den Landwert aus.

Gewerbebetriebe verarbeiten Rohmaterialien von außerhalb der Stadt zu Verbrauchsgütern (s. *Provinz-Level*, *Gewerbestätten*, Seite 51). Ein Betrieb transportiert seine fertigen Waren zu einem Markt, damit sie dort verkauft werden. Genau wie Märkte wirken sich Gewerbebetriebe einschränkend auf die Entwicklung von Wohngebieten aus. Sie benötigen jedoch einheimische Arbeiter, weshalb Sie trotzdem einige Wohneinheiten in der Nähe bauen müssen. Personen, die im engeren Umkreis Ihrer Gewerbestätten herumlaufen, repräsentieren die Arbeitskräfte. Gewerbebetriebe schauen sich in einem quadratischen Radius nach Arbeitern um. Der Ausstoß eines Betriebs wird in der «Ladezone» des Geschäftshauses durch kleine Krüge dargestellt: Je mehr Krüge, desto erfolgreicher der Betrieb. Der maximale Ausstoß eines Betriebs sind sieben Krüge.

Ein Beispiel-Szenario:

An Hand eines Beispiel-Szenarios ist es einfacher zu erklären, wie das Produktionssystem des Spiels funktioniert. Hier ein Szenario, in dem Provinz-Level und Stadt-Level berücksichtigt werden:

Im Provinz-Level bauen Sie einen Bauernhof in der Nähe Ihrer Stadt und beschließen, Weintrauben anzubauen (s. *Provinz-Level — Gewerbestätten*, Seite 51). Nachdem Ihr Bauernhof eine Zeitlang gearbeitet hat, müssen Sie einen Trauben verarbeitenden Betrieb, also eine Weinkellerei innerhalb der Stadt bauen. Im Stadt-Level klicken



Sie auf den Gewerbe-Button in der Steuerleiste, wählen Trauben im nun erscheinenden Menü und plazieren Ihre neue Weinkellerei.

Wenn Sie einen Gewerbebetrieb im Stadt-Level bauen, vergewissern Sie sich, daß es in Ihrer Stadt genügen Märkte gibt, in denen die Produkte dieses Betriebs verkauft werden können. Möglicherweise sollten Sie ja zur Sicherheit einen Markt direkt neben dem Betrieb bauen. Allerdings sollten Sie sich auch vergewissern, daß Ihre Einwohnerzahl hoch genug ist, um den Betrieb zu unterstützen. Neben den nötigen Kunden brauchen Sie dann auch noch eine Anzahl an Arbeitern. Wenn ein Betrieb einen ständigen Zufluß an Rohmaterial aus der Provinz hat (Bauernhof, Mine, Steinbruch), einen großen Kundenstamm, eine große Arbeiterschaft und ausreichenden Zugang zum Markt, wird der Betrieb florieren und Profit abwerfen.

Export-Routen zu anderen Städten (speziell zu an der Grenze liegenden Städten), Häfen und Handelsposten im Provinz-Level unterstützen Gewerbebetriebe zusätzlich.

Wenn ein Betrieb seine Produktion aufnimmt, erscheinen in seinem Hof Krug-Icons, die seine Produktion darstellen. Jeder Krug repräsentiert eine bestimmte Menge an Ausstoß.

Falls es einem Betrieb zu Beginn nicht so gut geht, sollten Sie ihm einfach Zeit lassen. Denken Sie daran: Güter müssen zuerst auf Provinz-Level produziert werden, anschließend zur Weiterverarbeitung in die Stadt gebracht und dann zum Verkauf auf den Markt geschickt werden. Außerdem müssen ja auch erst Arbeiter für den Betrieb gefunden werden. Falls der Betrieb nach einiger Zeit noch immer nicht ordentlich läuft, könnte es daran liegen, daß Ihre Stadt nicht genügend Einwohner hat, Ihr Straßennetz nicht ausreicht oder die Wirtschaft sich gerade auf einer Talfahrt befindet. Im allgemeinen halten Märkte und Betriebe mit Ihrer Stadt Schritt.

Folgende Faktoren beeinflussen den Erfolg eines Betriebs

in Ihrer Stadt:

* **Steuern**: Vergewissern Sie sich, daß Ihre Gewerbesteuer nicht überhöht ist. Überbesteuerung kann die gewerbliche Wachstumsrate behindern und Betriebe in die Pleite treiben.

* **Bevölkerung**: Je höher die Einwohnerzahl, desto größer die Nachfrage nach den produzierten Gütern.

* **Arbeitskräfte**: Betriebe brauchen Angestellte. Ohne Arbeiter, die in der Nähe wohnen, ist die Produktion eingeschränkt.

* **Zugang**: Vergewissern Sie sich, daß Sie Straßen haben, die Betriebe mit Märkten und Märkte mit Leuten verbinden.

* **Nachfrage**: Im vollen Spiel dienen auf dem Provinz-Level die Straßen als Export-Routen, die Ihre Stadt mit anderen römischen Städten, Handelsposten und Häfen in Ihrer Provinz verbinden. Das kurbelt das Geschäft an.

* **Nachschub**: Im vollen Spiel benötigen die Betriebe gewerbliche Herstellungsstätten auf Provinz-Level.

Hinweis: Falls Sie mit “Nur Stadt bauen” spielen, erhalten Sie automatisch Rohmaterialien, mit denen Sie Betriebe aufbauen können, obwohl Sie keine Produktionsstätten auf Provinz-Level entwickeln. Jede Stadt wird unterschiedlichen Nachschub für verschiedene Güter haben, die unterschiedliche Arten von Gewerbebetrieben versorgen.

HYGIENE



Falls in Ihrer Stadt nicht auf Hygiene geachtet wird, können Seuchen auftreten. Seuchen werden durch kleine Schädel auf der Hauptkarte dargestellt, zerstören Häuser und verringern den Landwert.



Falls eine Seuche auftritt, können Sie das dringlichste Problem dadurch lösen, indem Sie die infizierten Wohneinheiten zerstören. Die Seuche wird jedoch wieder auftreten, wenn Sie sich nicht um das größere Problem kümmern: mangelnde Hygiene. Ihm können Sie durch Bäder und Krankenhäuser entgegentreten.

Bäder: Vergewissern Sie sich, daß die Bäder in Gebieten gebaut werden, die indirekte Wasserversorgung haben und in der Nähe von Wohnungen liegen. Bäder lassen den Wert der umliegenden Gebiete und auch die Kultur-Wertung Ihrer Stadt steigen. Das Aussehen der Bäder entwickelt und verbessert sich in dem Maße, wie ihr Landwert steigt. Ein Bad bietet in einem gewissen Radius um sich herum Hygiene. Größere, höher entwickelte Bäder versorgen einen größeren Umkreis. Bäder benötigen keine Straßenanbindung.

Krankenhäuser: Krankenhäuser dienen der ganzen Stadt und nicht nur einem sie direkt umgebenden Gebiet. Wie flächendeckend die Krankenpflege ist, wird als Prozentsatz dargestellt und ist in der Info-Leiste jedes einzelnen Gebäudes zu sehen. Falls die flächendeckende Krankenpflege unter 100 Prozent sinkt, werden die Wohngebiete schnell mit einer Seuche infiziert. In diesem Fall sollten Sie ein weiteres Krankenhaus bauen.

Krankenhäuser benötigen eine Straßenanbindung. Sie müssen außerdem in Gebieten liegen, die von den Steuereinnehmern eines Forums abgedeckt sind, damit die Forum-Leitung das Krankenhaus verwalten kann.

UNTERHALTUNG



Die Bürger des römischen Imperiums erwarten mehr vom Leben als nur die allernötigsten Dinge. Sie sind erst dann zufrieden, wenn sie irgendwohin gehen und sich vergnügen können: ein Theaterstück, ein Wagenrennen im Circus oder ein Gladiatorenkampf in einer örtlichen Arena. Damit der Landwert wirklich in die Höhe schießt, sollte sich ein Wohngebiet in der Nähe dieser drei der Unterhaltung dienenden Gebäude befinden: **Theater, Arenen** und **Circus-Bauten**.

Für jedes Gebäude Ihrer Stadt erhalten Sie eine Unterhaltungs-Wertung auf einer Skala von 0 to 9, die auf der Nähe zu den drei Unterhaltungsgebäuden basiert. Ein Beispiel: Befindet sich ein Haus sehr nahe bei einem Theater und auch sehr nahe bei einer Arena, hat aber keinen Circus weit und breit in der Nachbarschaft, erhält es **3 Punkte** für Theater-Zugang **3 Punkte** für Arena-Zugang plus **0 Punkte** für Circus-Zugang. Dies ergibt eine Unterhaltungs-Wertung von **6**.

Die größeren und luxuriöseren Unterhaltungsbauten stehen Ihnen erst zur Verfügung, wenn Ihre Stadt sich schon etwas entwickelt hat.

Neben dem angenehmen Effekt, daß der Landwert durch sie steigt, erhöhen Unterhaltungsbauten auch die Kultur-Wertung Ihrer Stadt.



Jedes der drei Unterhaltungsgebäude ist so ausgelegt, daß es zu Fuß erreicht werden kann und benötigt deshalb keine spezielle Straßenanbindung.

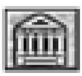
Theater: Die Theater, in denen Schauspiele, Opern und andere Spektakel aufgeführt werden, gibt es in zwei Größen: Das Theater an sich und das **Odeum**. Beide dienen demselben Zweck,

allerdings erreicht ein Odeum ein größeres Gebiet als ein 'normales'. Weder ein Theater noch ein Odeum benötigen eine Straßenanbindung.

Arena: In die Arena kommen die Zuschauer, um Schaukämpfe zwischen gefangenen Feinden, wilden Tieren, Sklaven usw. anzusehen. Wenn eine normale Arena der Bevölkerung nicht mehr genügend Nervenkitzel bietet, müssen Sie möglicherweise ein fortschrittliches **Kolosseum** bauen, das ein größeres Einzugsgebiet hat.

Circus: Der Circus besteht innen aus einem Oval, in dem Wagenrennen abgehalten werden. Der größere **Circus Maximus** ist ein beeindruckendes Bauwerk, das große Besuchermassen anzieht und eine größere Region bedient. Ein Circus sieht äußerlich wie ein Rechteck aus, das Sie mit Hilfe der Drehpfeile in der Steuerleiste in jeder Ausrichtung plazieren können.

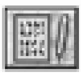
KULTSTÄTTEN



Kultstätten bieten nicht nur die Möglichkeit, religiöse Riten zu vollziehen, sondern dienen auch als sichere Unterbringung für das Gold Ihrer Finanzkasse. Wenn Ihre Stadt langsam immer mehr Reichtümer anhäuft, aber keine Kultstätten besitzt, in denen sie aufbewahrt können, müssen Sie sich auf räuberische Aktivitäten einstellen. Kultstätten gibt es in drei Größen: **Schrein, Tempel** und **Basilika**, die sich jeweils in Größe, Kosten und Kapazität unterscheiden. Da sich in diesen Gebäuden Wertsachen befinden, sollten Sie sie an Orten mit hohem Sicherheitsstandard bauen (z.B. mit Straßenanbindung an Präfekturen und Kasernen), damit sich nicht Diebe und Räuber darüber hermachen.

Kultstätten entwickeln sich je nach Landwert und der Höhe der Stadtbevölkerung. Der Bau von Kultstätten steigert den Landwert und auch die Kultur-Wertung Ihrer Stadt. Kultstätten bedienen die umliegende Gegend und benötigen keine spezielle Straßenanbindung.

ERZIEHUNG



Gebäude, die der Erziehung dienen, erhöhen den Landwert und die Kultur-Wertung der Stadt. Sie können drei Arten von Erziehungszentren in Ihrer Stadt bauen: den **Grammaticus**, den **Rhetor** und die **Bibliothek**.

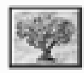
Der Grammaticus ist eine Schule für kleinere Kinder, während die Größeren zum Rhetor gehen. Wohngegenden benötigen Schulen, damit sie sich entwickeln — fehlende Schulen erweisen sich als einschränkende Faktoren bei der Entwicklung. Die Bauwerke bedienen die umliegende Gegend nur in einem gewissen Radius, daher benötigt möglicherweise jeder Wohnkomplex eigene Schulen.

Bei Bibliotheken verhält es sich dagegen ähnlich wie bei Krankenhäusern, da sie die ganze Stadt und nicht nur ihre direkte Umgebung versorgen. Bibliotheken können erst dann gebaut werden, wenn Ihre Stadt eine bestimmte Größe erreicht hat. Eine Bibliothek benötigt eine Straßenan-bindung und muß sich in einem Gebiet befinden, das von den Steuereintreibern eines Forums abgedeckt wird.

Alle Wohngebiete profitieren davon, wenn eine Bibliothek in der Gegend gebaut wird. Das heißt natürlich nicht, das eine einzelne Bibliothek für eine große Stadt genügt. Die Abdeckung durch eine Bibliothek wird wie bei der Krankenversorgung prozentual ausgedrückt. Falls Ihre Info-Leiste eine Bücherversorgung von weniger als 100 Prozent anzeigt, ist es vielleicht an der Zeit, eine neue Bibliothek zu bauen.



EINRICHTUNGEN



Der Bau von Gärten und Plätzen erhöht den Landwert, da Ihre Bürger auf diese Weise in angenehmer Umgebung wohnen. Dazu hebt es auch noch Ihre Kultur-Wertung. Plätze dienen auch als Teile von Straßen.

ALLGEMEINE BEGRIFFE

GELD

Wie im normalen Leben dreht sich auch hier fast alles ums Geld. Damit werden Bauten, Arbeit und Verteidigung bezahlt, und es stimmt den Imperator positiv. Die Währung im kaiserlichen Rom ist der Denarius — der Plural davon (und hoffentlich haben Sie bald mehr als nur einen Denarius) heißt *Denarii*. Die Anzahl an Denarii, die sich in Ihren Geldschatullen befindet, sehen Sie ständig in der rechten oberen Ecke der Stadt- und Provinz-Level-Bildschirme. Ihre Denarii werden in den Tempeln gehortet und werden zu leichter Diebesbeute, falls die Schutzmaßnahmen nicht ausreichend sind.

Ihre Einkünfte stammt aus zwei Quellen: *Einkommenssteuer* und *Gewerbesteuer*.

Die Einkommenssteuer besteht aus einem bestimmten Prozentsatz des Einkommens eines Haushalts. Sowohl Einwohnerzahl als auch die Qualität des Wohnungsbaus nimmt Einfluß auf die Kopfsteuer. Die qualitativ besseren Wohnungen ziehen Leute mit höheren Einkommen an, die höhere Steuern bezahlen. Daher sollten Sie die Zahl Ihrer Bevölkerung vergrößern und die Qualität des Wohnungen verbessern, um maximale Steuereinkünfte zu erzielen. Aber Vorsicht: Wenn die Steuern zu hoch werden, mögen die Leute nicht mehr in Ihrer Stadt wohnen, die Einwohnerzahl kann sinken, und die Öffentlichkeit trägt Ihnen die hohen Steuern lange Zeit nach!

Hinweis: Die Einwohnerzahl ist ein Schlüsselelement für den Erfolg der Stadt. Fast alle Wertungen hängen zu einem gewissen Grad mit dieser Zahl zusammen. Arbeiten Sie deshalb ständig daran, aus Ihrer Stadt einen Ort zu machen, an dem man gerne leben WILL!

Die Gewerbesteuer ist ein gewisser Prozentsatz der Einkünfte Ihrer Gewerbebetriebe. Neben jedem in Ihrer Stadt angesiedelten Betrieb sehen Sie eine Anzahl Krüge, die seine Produktion repräsentieren. Diese Produktion müssen Sie maximieren, indem Sie sowohl den Nachschub von Rohmaterial als auch die Nachfrage bei der Bevölkerung ankurbeln. Des weiteren sollten Sie versuchen, im Provinz-Level ein Netz aus Handelsstraßen aufzubauen. Falls Sie allerdings die Gewerbesteuer zu hoch setzen, treiben Sie Betriebe möglicherweise in den Ruin.

Ihr Ausgaben umfassen Baukosten, Sold für die Legion, Plebejer-Wohlfahrt, jährlicher Tribut und Ihr eigenes Gehalt.

Um Erfolg zu haben, müssen Sie daher Einnahmen und Ausgaben sorgfältig miteinander in Einklang bringen, sonst können Sie Ihre Stadt nicht verschönern und verbessern. Ihre Wertung für Wohlstand geht nur dann nach oben, wenn Sie mit Erfolg und beständig Profite einfahren. Eine gute Stadt benötigt nicht gerade wenig Einkünfte aus der Bevölkerung und umfangreiche Gewerbesteuern, um zu florieren.

BEVÖLKERUNG



Die Einwohnerzahl Ihrer Stadt wächst oder sinkt je nach den Lebensbedingungen. Diese Zahl ist der Schlüssel für Ihren Erfolg als Gouverneur — alle Wertungen werden zu einem gewissen Grad von der Einwohnerzahl bestimmt — und Sie sollten alles tun, was in Ihrer Macht steht, um einen gesunden Anstieg in der Zahl der Bevölkerung zu fördern. Das bedeutet, daß Sie Kultur bieten müssen, für

Gesundheitseinrichtungen, Lehranstalten und andere Dienste sorgen, die das Stadtleben erfordert. Dazu sollten Sie immer ein Auge auf die Einkommenssteuer haben — mit einem kräftigen Anheben des Steuersatzes bekommen Sie zwar ein paar schnelle Denarii in Ihre Kasse, die Bevölkerung wird dies jedoch nicht eben freundlich aufnehmen und bestimmt nicht so schnell vergessen.

LANDWERT

Der Landwert bestimmt, in welchem Ausmaß die Gebäude (besonders Wohnhäuser) in Ihrer Stadt sich entwickeln oder verfallen. Jedes Planquadrat besitzt einen Wert zwischen **0 und 64**. Viele sich ständig verändernde Einflüsse, die sich überlappen und mit- oder gegeneinander arbeiten, erhöhen oder begrenzen den Landwert eines jeden Quadrats. Es ist also nicht immer ganz einfach herauszufinden, warum genau der Wert eines Quadrats höher oder niedriger liegt als bei einem anderen.

Sie sollten jedoch bestimmte Grundregeln beherzigen, wenn Sie sich mit dem Landwert beschäftigen.

Jedes von Ihnen plazierte Gebäude hat einen bestimmten Radius, in dem es den Landwert höher treibt. Einige Gebäudearten jedoch haben einen einschränkenden Einfluß auf den sie umgebenden Landwert. Folgende Bauwerke schränken den Landwert ein: Kasernen, Präfekturen, Märkte, Gewerbestätten, Mauern, Tore und Türme. Diese Bauwerke sind zwar wichtig und positiv für Ihre Stadt, sind als Nachbarschaft jedoch nicht sehr beliebt, weshalb der Wert des sie umgebenden Landes immer eingeschränkt ist.

Die einzigen Einflüsse, die den Landwert aktiv herabsetzen, sind Schutt, Feuer und Seuchen. Sie sind also gut beraten, wenn Sie diese Einflüsse so schnell wie möglich eliminieren.

Andere Bauwerke — Bäder, Foren, Tempel, Unterhaltungszentren, Krankenhäuser, Schulen,

Bibliotheken und verschönernde Einrichtungen — haben einen positiven Einfluß auf den Landwert. Diese Bauwerke bieten wertvolle Dienste an und es ist eine Freude, neben ihnen zu wohnen.

Bauwerke haben nicht nur Einfluß auf den Landwert, in ihnen entstehen auch Fußgänger, die in den Straßen herumlaufen und gut für die Gebiete sind, durch die sie wandern. Präfekturen schicken zum Beispiel Vigiles (Wachleute) aus, die im Umkreis von zwei Planquadraten jedem Gebäude, an dem sie vorbeikommen, einen Schutzbonus verleihen. Von den Märkten kommen Markthändler, Kasernen und Türme schicken Soldaten aus. Das sollten Sie immer im Auge behalten, wenn Sie Ihr Straßennetz entwerfen. Gebiete mit viel Verkehr haben die höchsten potentiellen Landwerte.

WACHSTUMSRATEN

In Ihrer Stadt gibt es Wachstumsraten für Gewerbe und Bevölkerung, an denen Sie die Trends in der Stadtentwicklung ablesen können. Sie sollten versuchen, beide Wachstumsraten so positiv wie möglich zu halten.

Die gewerbliche Wachstumsrate wird vor allem durch die Höhe Ihrer Gewerbesteuer beeinflußt. Je höher die Gewerbesteuer, desto weiter geht die gewerbliche Wachstumsrate in den Keller. Setzen Sie die Gewerbesteuer abrupt stark nach oben, nimmt Ihre gewerbliche Wachstumsrate für einige Zeit ernsthaften Schaden.

Die Wachstumsrate für Bevölkerung basiert auf der Einkommenssteuerrate, dem Grad der Beschäftigung und dem den Bewohnern Ihrer Provinz eigenen Temperament. Sind die Steuern niedrig, die Beschäftigungsrate hoch und die Leute zufrieden mit Ihrer Regierung, steigt die Wachstumsrate Ihrer Bevölkerung, und Sie profitieren davon.

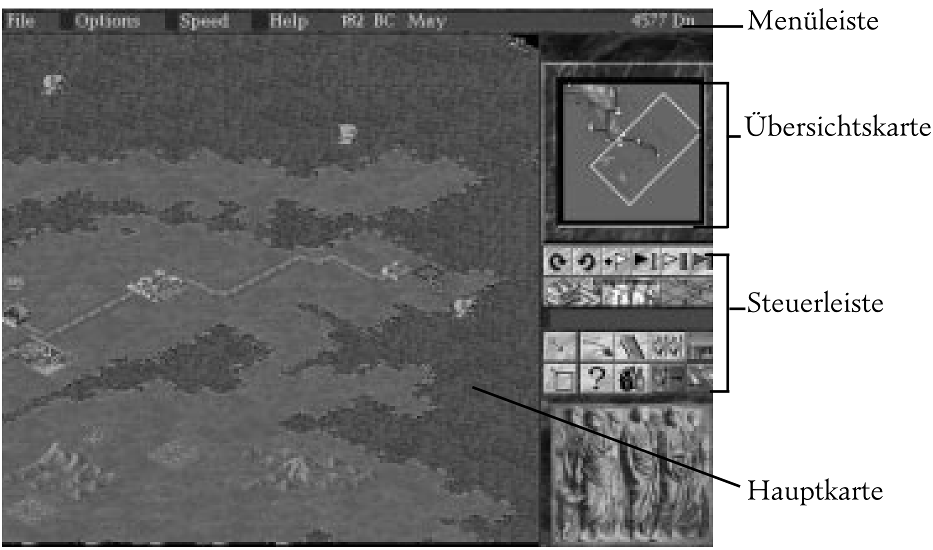


III PROVINZ-LEVEL

Im Provinz-Level erhalten Ihre Stadt ein echtes Umland und Sie die Regierungsgewalt über eine ganze Region des römischen Imperiums. Wenn Sie als neuer Regent in eine Region kommen, sind bestimmt nicht alle Bewohner begeistert darüber, Teil der Macht und Glorie Roms zu sein, und widersetzen sich möglicherweise Ihrer Autorität. Es ist Ihrer Aufgabe, die ganze Provinz unter Ihre Kontrolle zu bringen und in ihr ein allumfassendes wirtschaftliches und soziales System auf die Beine zu stellen.

Die Steuerung der Bildschirme funktioniert im Provinz-Level genauso wie im Stadt-Level. Möchten Sie vom Provinz- in den Stadt-Level wechseln, können Sie den Zur-Stadt-Button benutzen oder mit der rechten Maustaste auf die Stadt in der Provinz-Karte klicken.

BILDSCHIRM IM PROVINZ-LEVEL



Im Provinz-Level bauen Sie Bauernhöfe, Minen, Steinbrüche, Häfen und Handelsposten. Alle Einrichtungen ergänzen die Wirtschaft in ihrer Stadt auf die eine oder andere Weise. Bauen Sie zum Beispiel eine Sandgrube im Provinz-Level, können Sie in Ihrer Stadt eine Glashütte errichten, wo der Sand zur Glasproduktion benutzt wird. Das fertige Produkt wird dann automatisch an die Märkte der Stadt geliefert, wo es die Einwohner kaufen. Erfolgreiche Betriebe bringen mehr Gewerbesteuern, was gut für den Wohlstand der Stadt ist.

Gewerbestätten im Provinz-Level müssen mit Ihrer Stadt über Straßen verbunden sein. Sie brauchen auch Lagerhäuser und in einigen Fällen angrenzende Arbeitslager. In Lagerhäusern werden Waren aufbewahrt, bis sie entweder von einem Gewerbebetrieb in der Stadt benötigt oder dem Imperator geschickt werden. Arbeitercamps dienen als Wohnraum für die Plebejer, die in diesem Betrieb arbeiten.

Hinweis: Um mit der Entwicklung der Wirtschaft auf Provinz-Level Schritt zu halten, sollten Sie immer genügend Plebejer zu Provinzarbeiten abstellen (s. *Forum, Plebejer-Zentrale*, Seite 64).

Sicherheit ist ebenfalls ein wichtiger Punkt im Provinz-Level. Sie können Provinzmauern bauen, um Eindringlinge abzuhalten, und Forts, in denen Ihre Soldaten wohnen. Für den Fall, daß sich eine feindliche Truppe auf Ihre Stadt zubewegt, brauchen Sie eine starke Legion mit Soldaten, die die Eindringlinge aufhalten.

Scrollen Sie durch Ihre Provinz-Karte, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Features, die Sie dort sehen (Sie können natürlich auch den Info-Button benutzen). Neben Ihrer Stadt sehen Sie Berge, landwirtschaftliche Flächen, Abbaugebiete, Minen und andere Siedlungen. Römische Dörfer sind friedliche Siedlungen, die wachsen, wenn Sie

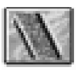


sie über eine Straße mit Ihrer Stadt verbinden. Stämme sind feindlich gesinnte Gemeinschaften, die sich gegen die römische Herrschaft wehren. Um einen Stamm in das römische Imperium einzugliedern, müssen Sie eine Kohorte aussenden, um ihn mit freundlicher Gewalt zu überzeugen.

Ist Ihre Provinz von Wasser begrenzt, zeigt ein weißer Pfeil an jeder seewärts gelegenen Seite Ihrer Provinz-Karte die Handelsmöglichkeiten an, die sich in dieser Richtung über die verschiedenen Seewege eröffnen.

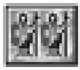
Folgende Features stehen Ihnen im Provinz-Level zur Verfügung:

STRAßEN



Sie können im Provinz-Level auf dieselbe Art Straßen bauen wie in der Stadt: Klicken Sie einfach auf das Straßen-Icon, und plazieren oder ziehen Sie Straßenabschnitte Stück für Stück. Im Provinz-Level gibt es keine «Fußgänger», es ist jedoch lebenswichtig, daß die meisten von Ihnen erstellten Gebäude über Straßen mit Ihrer Hauptstadt verbunden sind. Ein gutes Straßennetz wirkt Wunder beim Aufbau einer Provinz. Wenn Sie Ihre Stadt mit kleinen, isolierten Dörfern verbinden, können Sie ihnen beim Wachsen und bei ihrer Entwicklung zusehen, wobei sie die Wirtschaft Ihrer Stadt verbessern. Der Nachteil ist, daß über dieselben Straßen einfallende Barbaren ebenfalls schneller vorankommen. Straßen können Sie über Grasland und durch Wälder bauen, aber nicht über Berge, Bauernhöfe, Abbaugebiete, Minen oder Dörfer.

Handelsverkehr läuft durch Dörfer und andere bebaute Flächen, Kohorten jedoch durchqueren solche Gebiete nicht.

SCHUTZ 

PROVINZMAUER

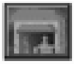
Eine Provinzmauer wird auf dieselbe Art wie eine Stadtmauer im Stadt-Level gebaut. Sie können damit alle exponierten Grenzen Ihrer Provinz oder nur Teile davon einschließen. Aber Vorsicht: Wenn Sie wirtschaftliche Faktoren wie Bauernhöfe oder Abbaugebiete von Ihrer Stadt abtrennen, verringert sich die Produktion. Alle Produktionsstätten Ihrer Provinz möchten beschützt werden, deshalb sollten Sie eine Teilung Ihrer Provinz tunlichst vermeiden.

FORT

Sie können bis zu zehn Forts für Kohorten in Ihrer Provinz bauen, und zwar überall, außer in den Bergen und auf anderen Siedlungen. Mit jedem Fort erhalten Sie eine Kohorte (oder Armee), die unter Ihrem Kommando steht. Auf der Provinz-Level-Karte erscheint eine Kohorte als Armee unter ihrer Schlachtenfahne. Die erste von Ihnen organisierte Kohorte ist die Prima Cohors (Erste Kohorte), und jede weitere bekommt einen eigenen Namen, Aussehen und ständig sich verändernde Moral. Die Truppen Ihrer Legion (Ihrer gesamten Armee) werden unter den von Ihnen gebauten Forts gleichmäßig aufgeteilt. Je mehr Forts Sie bauen, desto kleiner wird jede Kohorte. Sie lenken Ihre Legion von Ihrem Forum aus (s. *Forum, Zenturio*, Seite 60).



HANDELSPOSTEN



Über *Handelsposten* können Sie mit Ländern außerhalb Ihrer Provinz Handel treiben. Güter werden von den Grenzdörfern Ihrer Provinz aus an die Handelsposten geschickt. Je näher eine Grenzstadt sich an einem solchen Posten befindet, desto einfacher ist es für Sie, mit dieser Stadt Handel zu treiben. Indem Sie Handelsposten in der Nähe solcher Städte an den Rändern Ihrer Provinz-Karte bauen, erhalten Sie wertvolle Güter aus jeder Richtung. Sie erhöhen damit auch die Nachfrage nach Exporten in Ihrer Stadt. Um herauszufinden, was für Güter eine Grenzstadt an einen Handelsposten schicken wird, gehen Sie zum **Forum** und beraten sich mit dem **Händler**. Neben jedem Handelsposten muß sich ein Lagerhaus befinden, und auch eine Straßenanbindung zur Hauptstadt muß gewährleistet sein. Handelsposten benötigen keine Arbeitercamps.

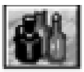
HÄFEN



Häfen ermöglichen Handelsbeziehungen zu Ländern, die auf dem Wasserweg erreicht werden können. Wenn Sie einen Hafen bauen, treibt er vielleicht Handel mit der Provinz, die von dem kleinen weißen Pfeil auf der Seite der Provinz-Karte angezeigt wird. Ein Hafen benötigt ein Lagerhaus, aber keine Arbeitercamps. Güter, die im Hafen ankommen, bleiben solange im Lagerhaus, bis sie entweder von einem Betrieb im Stadt-Level benötigt oder auf Befehl zum Imperator geschickt werden.

Jedes Schiff, das Sie auf dem Meer Ihrer Provinz-Karte sehen, transportiert eine bestimmte Ladung. Schiffe kommen im Hafen an, ihre Fracht wird gelöscht, und sie legen wieder ab. Mit einem Rechtsklick auf ein beliebiges Schiff können Sie sehen, welche Warenart das Schiff enthält. Wenn Sie eine Werft neben einen Hafen bauen, erhöht dies die Anzahl der Schiffe, die die Wogen durchpflügen, und damit auch Ihr Handelsvolumen.

GEWERBESTÄTTEN



Alle im Provinz-Level operierenden Gewerbestätten benötigen Arbeitskräfte. Vergewissern Sie sich, daß Sie genügend Plebejer der Provinzarbeit zugewiesen haben, um die Nachfrage zu befriedigen. Die Gewerbestätten in Ihrer Provinz sind alle mit einem Icon ausgestattet, das die Art der produzierten Waren angibt.

Wenn eine Produktionsstätte ein Lagerhaus oder ein Arbeitercamp benötigt, müssen Sie jedes Bauwerk direkt neben diesen Betrieb stellen.

Bauernhöfe können auf Wiesengebieten gebaut werden, die sich auf der Karte als ebene, braune und grüne Areale darstellen. Auf Land, das sich nicht zur Landwirtschaft eignet, können Sie keine Gehöfte bauen. Wenn Sie einen Hof plazieren, dürfen Sie wählen, auf was für eine Art von Landwirtschaft er sich konzentrieren soll (z.B. Weizen, Trauben, Vieh usw.). Was für Arten der Landwirtschaft zur Verfügung stehen, ist von Provinz zu Provinz verschieden. Bauernhöfe müssen mit der Stadt über Straßen verbunden sein und sowohl ein Lagerhaus als auch ein Arbeitscamp besitzen.



Abbaugebiete und Minen können in den felsigen Gebieten Ihrer Provinz-Karte plaziert werden. Wie bei Bauernhöfen sind Abbaugebiete und Minen von Provinz zu Provinz verschieden. Sie können wählen, ob Sie nach Blei, Kupfer, Edelsteinen oder Eisen in Minen schürfen oder Stein, Ton, Marmor oder Sand abbauen. Abbaugebiete und Minen benötigen eine Straßenanbindung, ein Lagerhaus und ein Arbeitercamp.

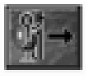
UNTERSTÜTZENDE EINRICHTUNGEN

Lagerhäuser werden von gewerblichen Produktionsstätten benötigt, um überzählige Waren zu lagern, und müssen direkt neben einen solchen Betrieb gebaut werden. Sie können so viele Lagerhäuser neben Gewerbestätten, Häfen und Handelsposten bauen, wie Sie für die Lagerung überzähliger Waren benötigen. Im Bedarfsfall werden Sie aufgefordert, ein Lagerhaus zu errichten, wann immer Sie eine Produktionsstätte oder einen Hafen bauen.

Arbeitercamps müssen genau wie Lagerhäuser direkt neben ihren Gewerbestätten liegen. In diesen Camps sind die Arbeiter untergebracht, die Ihre Produktionsstätte am Laufen erhalten. Falls nötig, werden Sie aufgefordert, ein Arbeitercamp zu bauen, wann immer Sie eine Gewerbestätte auf Provinz-Level bauen.

Werften müssen neben Häfen gebaut werden. Da in einer Werft Schiffe hergestellt werden, steigert eine solche Einrichtung die Produktivität und den Umschlag eines Hafens, indem sie die Zahl der Schiffe erhöht, mit denen auf dem nächstgelegenen Seeweg Handel getrieben werden kann.

KOHORTE BEFEHLIGEN



Mit dieser Funktion können Sie jeder Ihrer vorhandenen *Kohorten* Befehle erteilen. Sie können Routen für Patrouillen festlegen und zuweisen, eine Kohorte hinter einem Feind herschicken oder der Kohorte befehlen, ins Heimat-Fort zurückzukehren. Greifen Sie auf Ihre Armeen zurück, um mit allen Arten von Gegnern fertigzuwerden (s. Seite 54).

Wenn sich in Ihrer Provinz Örtliche Stämme befinden, können Sie eine Kohorte aussenden, um sie zu befrieden. Stämme sind Gemeinschaften, die sich noch nicht der römischen Oberhoheit gebeugt haben. Um sie auf den ‘rechten Weg’ zu bringen, legen Sie eine Route für eine Kohorte fest, die bei diesem Stamm endet. Vergewissern Sie sich jedoch, daß die Kohorte wirklich kampfbereit ist, denn die Stämme verteidigen ihre Unabhängigkeit mit Klauen und Zähnen.

Um Befehle zu geben, klicken Sie im Provinz-Level auf den Button für Kohorte befehligen. Ihr Mauszeiger verwandelt sich in ein Schwert. Gehen Sie damit auf die Kohorte, der Sie einen Befehl erteilen möchten und klicken Sie. Ein Fenster öffnet sich, in dem Sie die Zahl und Zusammensetzung der Soldaten dieser Kohorte sehen, ihre Moral und eine allgemeine Beschreibung ihrer Kampfbereitschaft. Unter diesen Daten befinden sich drei Buttons:

Wählen Sie Route, um Befehle zur Bewegungsrichtung zu geben. Über Ihrem Mauszeiger erscheint ein Markierungspunkt, der mit Ihrer Kohorte über eine gepunktete Linie verbunden ist. Jeder zusätzliche von Ihnen per Mausklick gesetzte Markierungspunkt bildet eine Orientierungsmarke für die Patrouillenroute Ihrer



Kohorte. Klicken Sie doppelt auf den letzten Markierungspunkt, wenn Sie fertig sind. Falls Ihr letzter Markierungspunkt auf einem bereits vorher gesetzten Punkt liegt, patrouilliert die Kohorte immer wieder auf dieser «Schleife». Um einen Feind aufzuhalten, der in Bewegung ist, setzen Sie den ersten Markierungspunkt auf den Gegner. Kohorten können auf Straßen und in freiem Gelände marschieren, bewegen sich aber schneller auf einer Straße.

Mit Zurück zum Fort schicken Sie eine Kohorte automatisch in ihr Quartier zurück. Die Benutzung dieses Befehls ist sehr praktisch, um zusätzliche Truppen einzugliedern, die gerade die Ausbildung beendet haben (s. Forum, Zenturio, Seite 60).

Mit Ausruhen befehlen Sie einer sich bewegenden Kohorte, anzuhalten und auf weitere Befehle zu warten.

Weiterführende Informationen über die Verwaltung von Legion und Kohorte finden Sie unter Zenturio im Abschnitt Forum dieses Handbuchs und unter Ihre Legion im Abschnitt Kampf.

BARBAREN & ANDERE GEGNER

Sie werden alarmiert, wenn feindliche Truppen gesichtet werden, die sich innerhalb der Grenzen Ihrer Provinz aufhalten. Feindliche Armeen sehen wie Ihre eigenen Kohorten aus, und Sie erhalten mit einem Rechtsklick ein paar Informationen über sie. Möchten Sie einen Gegner bekämpfen, lassen Sie eine Kohorte einfach an dessen Standort marschieren (s. Kohorte befehligen, Seite 53). Sie werden auf mehrere verschiedene Arten feindlicher Kräfte treffen:

Plünderer kommen von außen über die Grenzen Ihrer Provinz und versuchen, weit draußen liegende Dörfer zu übernehmen. Falls sie dies schaffen, verwandeln sie sich

in Stämme. Plünderer können auch gewerbliche Produktionsstätten vernichten, wenn sie daran vorbeikommen.

Invasoren kommen ebenfalls von außerhalb — sie marschieren höchstwahrscheinlich direkt auf Ihre Stadt zu, um sie zu erobern.

Aufstände werden von den Stämmen innerhalb der Provinz angezettelt, die versuchen, Sie abzusetzen, indem sie Ihre Hauptstadt zerstören.

Ihnen werden viele verschiedene Arten von Feinden begegnen, wie z.B. Griechen, Etrusker, Dalmatinier usw., und jeder Gegner besitzt bestimmte taktische Fähigkeiten und bevorzugte Manöver im Kampf. Wenn Sie **Caesar II** erst einmal eine Zeitlang gespielt haben, werden Sie einen siebten Sinn dafür entwickeln, wie jeder Gegner reagiert.

Gegner haben dazu bestimmte Arten von Truppen, von denen einige sich als recht interessant erweisen (Späher berichten von der Verwendung von Elefanten durch die feindliche Kavallerie!).

Sie sollten auf jeden Fall immer versuchen, jeden Truppentyp so schnell wie möglich zu neutralisieren. Und vor allem: Lassen Sie keine feindlichen Einheiten in Ihre Hauptstadt. Sie sind gut beraten, eine starke Kohorte zu jedem Stamm (egal, von welcher Größe) zu schicken, der sich auf Ihrem Provinz-Territorium befindet. Stämme zetteln häufig Aufstände an, mit denen sie Ihre Stadt in Schutt und Asche legen wollen.

Invasoren kommen in allen möglichen Varianten, von denen jede ihren eigenen Stil und ihre eigenen Kampftechniken besitzt.



IV DAS FORUM

Das Forum dient als Ihr Regierungssitz. Hier können Sie:

* Ihre Wertungen für Imperium, Frieden, Wohlstand und Kultur einsehen.

* Mit dem Imperator kommunizieren.

* Ihre gewerblichen Leistungen kontrollieren.

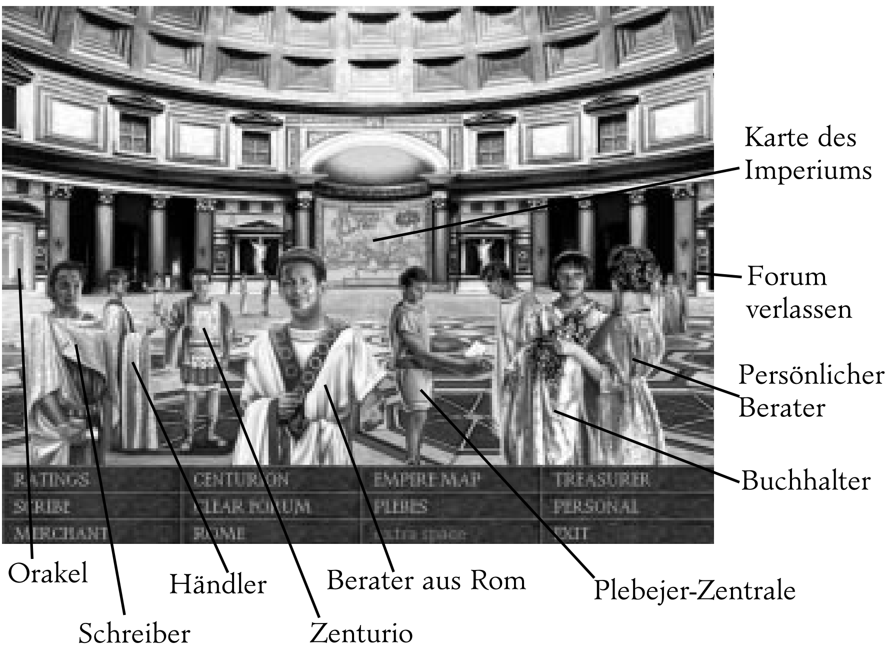
* Steuern einrichten.

* Ihre arbeitenden Plebejer verwalten.

* Ihre Legion verwalten.

* Sich über die vielen Aspekte in Ihrer Stadt und Provinz auf dem Laufenden halten.

DAS FORUM



Um im Stadt- oder Provinz-Level in das Forum zu gelangen, klicken Sie auf den Zum Forum-Button in der Steuerleiste. Sie wählen im Forum einen beliebigen Berater an, indem Sie ihn direkt anklicken. Nun können Sie ihn konsultieren, einen Rat einholen und Befehle erteilen. Ihr Mauszeiger verändert sich, wenn er im Forum über einem Hotspot steht.

DAS ORAKEL

Ganz links im Forum finden Sie das Orakel. Hier sehen Sie Ihre Leistungen in vier Wertungskategorien: *Imperium, Frieden, Wohlstand* und *Kultur*. Wenn Sie befördert und in eine andere Provinz versetzt werden möchten, müssen Sie in jeder Kategorie eine Minimalwertung erreichen und ein Minimum aus allen vier Kategorien zusammen. Sie erhalten einen Rat, wie Sie Ihre Wertung erhöhen können, indem Sie auf die Box jeder Kategorie klicken.

Imperium: Diese Zahl bewertet, wie weit Sie Ihren Einfluß innerhalb der Provinz und darüber hinaus ausgedehnt haben. Um die Imperium-Wertung zu erhöhen, müssen Sie ein groß angelegtes Netz aus Handels- und Kommunikationsplätzen errichten. Bauen Sie Straßen, die Ihre Stadt mit anderen römischen Dörfern verbinden; bauen Sie Häfen und Handelsposten, um Zugang zu Gebieten außerhalb Ihrer Provinzgrenzen zu erhalten. Ihre Imperium-Wertung geht auch nach oben, wenn außen liegenden Dörfer wachsen und sich entwickeln, und wenn die Bevölkerung in Ihrer Stadt zunimmt.

Hinweis: Die Imperium-Wertung gilt nicht für Nur-Stadt-Spiele.

Frieden: Diese Wertung mißt Schutz und Sicherheit Ihrer Bevölkerung. Und je größer Ihre Bevölkerung ist, desto höher kann auch Ihre Frieden-Wertung werden. Im Provinz-Level bedeutet dies, daß Sie genügend *Kohorten* haben müssen, um feindliche



Kräfte schnell zu stoppen, bevor Sie Ihre Stadt erreichen! Die Soldaten der Kasernen und Türme kümmern sich in Ihrer Stadt um Aufrührer und/oder Invasoren, helfen jedoch der Wertung für Frieden nicht. Wenn sie benötigt werden, ist die Wertung bereits gesunken. Vergewissern Sie sich, daß allen Aktivitäten von Rebellen oder Barbaren schnell und entscheidend ein Ende bereitet wird. Halten Sie eine starke Legion bereit, und plazieren Sie Ihre Forts strategisch klug in Ihrer Provinz. Die Wertung für Frieden sinkt, wenn eine Bedrohung auftritt, steigt dagegen, wenn die Bedrohung prompt unterbunden wird.

Hinweis: Die Wertung für Frieden gilt nicht für Nur-Stadt-Spiele.

Wohlstand: Die Wertung für Wohlstand ist eine Meßlatte für Ihre Management-Talente. Sie zeigt, wie gut Sie Steuereinnahmen und Regierungsausgaben, mit denen Sie das Wachstum von Produktion, Gewerbe und Bevölkerung stimulieren, in ein ausgewogenes Verhältnis bringen können. Eine große Bevölkerung und eine große, blühende Wirtschaft bringen mehr Einkommens- und Gewerbesteuern ein. Bemühen Sie sich, nicht in die roten Zahlen zu kommen, und arbeiten Sie auf lange Profit abwerfende Zeitspannen hin.

Kultur: Diese Wertung mißt den Reichtum und die Variationsbreite des Kulturlebens in Ihrer Stadt. Eine Vielzahl an Schulen, Bibliotheken und Krankenhäusern läßt diese Wertung genauso nach oben schnellen wie Gärten, Plätze, Kultstätten und Unterhaltungszentren. Auch Bevölkerungszuwachs wirkt sich positiv auf diese Wertung aus.

Hinweis: Die oben angeführten Gebäude wirken sich nur dann auf Ihre Kultur-Wertung aus, wenn sie im steuerlichen Einzugsgebiet eines Forums liegen.

DER SCHREIBER

Konsultieren Sie Ihren Schreiber, wenn Sie einen Blick auf seine Diagramm-Sammlung werfen möchten, mit denen er die Werte für Stadtbevölkerung, Stadtfinanzen, Einkommenssteuer und Gewerbesteuer der letzten Jahre illustriert. Mit Klicks auf die Richtungspfeile stellen Sie die dargestellten Zeitspannen ein.

DER HÄNDLER

Wählen Sie den Händler, wenn Sie die Liste der verfügbaren Gewerbebetriebe und ihren Status in der Provinz sehen möchten. Im vollen Spiel zeigt die erste Reihe die Zahl der Einheiten für jede Ware, die in Ihrer Provinz hergestellt wird. Die vier Auflistungen am unteren Ende der Reihe beziehen sich auf Waren, die außerhalb der vier Seiten Ihrer Provinz-Karte erhältlich sind. Ein Schiff-Icon in der ersten Reihe zeigt an, daß dieses Produkt durch Seehandel in Umlauf kommt und einen Hafen benötigt. Das Icon einer Karawane bedeutet, daß dieses Produkt per Überlandroute erhältlich ist und einen Handelsposten braucht. Wenn Sie die jeweiligen Bauten auf der entsprechenden Seite Ihre Provinz-Karte initiieren, gelangen diese Waren in Ihre Provinz.

In der zweiten Reihe sehen Sie, wie viele Einheiten von jedem Produkt Sie auf Lager haben. Wenn Sie viele eingelagerte Waren besitzen, sollten Sie die Eröffnung eines weiteren Betriebes in Erwägung ziehen (falls die Bevölkerungszahl den Betrieb trägt), um den Überschuß zu verarbeiten und zu verkaufen. Etwas Ware sollte jedoch immer im Lager vorhanden sein, denn der Imperator verlangt von Zeit zu Zeit gewisse Dinge, und wenn Sie dann nicht liefern können, wird er extrem ungehalten, um nicht zu sagen sauer.



In der letzten Reihe finden Sie die Anzahl der vorhandenen Gewerbestätten, die in Ihrer Stadt gerade diese Ware verarbeiten, und deren prozentuale Auslastung. Falls Sie Betriebe mit geringen Prozentzahlen haben, erhalten diese möglicherweise nicht genügend Rohmaterial aus der Provinz. Erwägen Sie den Bau neuer Produktionsstätten, oder verbessern Sie den Handel. Ideal wäre, wenn die Lager ziemlich leer sind und die Versorgung 100 Prozent zeigt.

Hinweis: Im Nur-Stadt-Spiel finden Sie nur die relevanten Informationen auf dem Händlerbildschirm.

DER ZENTURIO

Ihr Zenturio ist der ranghöchste General Ihrer Streitkräfte, der Legion. Ihre Legion besteht aus vier verschiedenen Arten von Kämpfern und ist zu gleichen Teilen auf die Forts verteilt, die Sie im Provinz-Level gebaut haben.

Die **Schwere Infanterie** wird von den am besten ausgebildeten und am besten bewaffneten Berufssoldaten gestellt. Da sie Berufssoldaten sind, verstärken Sie ihre Reihen in der Legion, indem Sie den Monatssold erhöhen. Wenn Sie den Sold erhöhen, gehen zwar mehr Männer zur schweren Infanterie, sie stehen jedoch nicht sofort zur Verfügung. Sie benötigen die längste Ausbildungszeit, bevor sie einsatzbereit sind.

Die **Leichte Infanterie** besteht aus weniger guten Soldaten. Diese sind keine Berufssoldaten, sondern normale Bürger, die zur Legion eingezogen wurden. Sie können die Zahl der Männer in der leichten Infanterie erhöhen, indem Sie die prozentuale Zwangsverpflichtungsrate Ihrer Stadt erhöhen. Allerdings sollten Sie mit dieser Möglichkeit sehr vorsichtig umgehen, da sonst Unruhe unter der Bevölkerung aufkommt. Auch die leichte Infanterie benötigt eine gewisse Ausbildungszeit. Im Zenturio-Fenster können

Sie sehen, wie viele Männer das Training abgeschlossen haben und einsatzbereit sind.

Schleuderer sind Plebejer, die der Armee durch die Plebejer-Zentrale zugewiesen und schnell darin ausgebildet wurden, mit einer Schleuder Steine auf den Feind zu schleudern. Sie können ihre Anzahl in der Plebejer-Zentrale erhöhen oder verringern, eine kurze Ausbildungszeit ist jedoch erforderlich.

Hilfstruppen sind Söldner aus Ihrer Provinz, die für Geld kämpfen. Sie bieten viele verschiedene Kämpfertypen inklusive Kavallerie, Bogenschützen usw. Die Anzahl, Art und Qualität der Hilfstruppen variieren von Provinz zu Provinz genauso wie ihr Sold. Falls Sie sich Hilfstruppen leisten können, umso besser, denn sie benötigen keine Ausbildung. Sobald Sie diese Truppen angeheuert haben, stürzen sie sich auf Wunsch sofort für Sie in den Kampf. Es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Hilftruppen in jeder Provinz, gehen Sie daher klug mit ihnen um.

Wählen Sie den Zenturio an, um in den Bildschirm für die Verwaltung der Legion zu kommen. Hier setzen Sie den monatlichen Sold und die Höhe der Zwangsverpflichtung fest, heuern oder feuern Hilfstruppen. Auf der rechten Seite des Fensters finden Sie eine Liste mit jeder Art von Soldat, der bereit ist oder sich in der Ausbildung befindet. Sobald Truppen fertig ausgebildet sind, müssen sie bestehenden Kohorten angegliedert werden, indem die Kohorte(n) in ihre Fort(s) zurückkehren. Dies geschieht über **Kohorte befehligen** im Provinz-Level (s. **Kohorte befehligen**, Seite 53).



Über die Pfeile neben der Liste “Legion hat” können Sie jede Kohorte einzeln ansehen und sie ‘Mobilisieren’ oder ‘Demobilisieren’. Eine Kohorte ist besser, wenn ihre Moral hoch ist. Moral steigt, wenn die Kohorte im Kampf siegreich war. Wenn

Sie eine Kohorte demobilisieren, kehrt sie sofort zu ihrem Fort zurück, und die Soldaten werden anderen bestehenden Kohorten zugewiesen. Falls es keine Kohorten gibt, müssen Sie mit dem Zenturio eine neue aufbauen.

Weitere Informationen über das Management einer Legion finden Sie im Abschnitt Kampf in diesem Handbuch, beginnend auf Seite 69.

BERATER AUS ROM

Dies ist der Ihrer Stadt zugeteilte kaiserliche Repräsentant. Er dient als Verbindungsmann zwischen Ihnen und Rom und dem Imperator. Er hält Sie darüber auf dem laufenden, was der Imperator über Sie und Ihre Leistungen denkt. Klicken Sie auf den Berater, um die Höhe Ihres jährlichen Tributs nachzulesen. Der jährliche Tribut ist der Betrag an Denarii, der alljährlich an den Imperator geschickt werden muß. Er wird höher, wenn das Vertrauen des Imperators in Sie abnimmt, und fällt, wenn Sie in der imperialen Gunst steigen. Falls Sie mit Ihren Denarii zu sorglos umgehen, haben Sie möglicherweise nicht mehr genug Geld übrig, um den jährlichen Tribut zu zahlen. Sollte dies geschehen, ist der Imperator äußerst ungehalten.

Der kaiserliche Berater sagt Ihnen auch, was der Imperator gerade von Ihnen fordert, sollte diesem die Laune danach stehen. Rom fordert gelegentlich Waren, wenn diese benötigt werden.

Möchten Sie dem Imperator um den Bart gehen, steht Ihnen stets die Option offen, ihm einen “Extra-Tribut” (Zyniker nennen so etwas auch Bestechung) zu schicken. Klicken Sie einfach auf den Button, legen Sie die gewünschte Höhe fest, und wählen Sie dann “Dieses Geschenk abschicken”. Das Geschenk wird Ihren persönlichen Ersparnissen abgezogen. Natürlich wissen Sie niemals im Voraus, ob eine solche Geste beim Imperator positiv aufgenommen wird oder Ärger auslöst.

Ihr Verhältnis zum Imperator kann sich während des Spiels verändern und stellt sich in unterschiedlichen Formen dar:

Imperiale Gunst: Diese Wertung ist ein allgemeiner Anzeiger für Ihr Verhältnis zum Imperator. Es zieht solche Faktoren mit in die Berechnung ein wie die Schnelligkeit, mit der Sie die Wünsche des Kaisers erfüllen, und wieviel Geld Sie in Form von “Geschenken” schicken.

Jährlicher Tribut: Der jährliche Tribut ist ein Betrag, den Sie jedes Jahr nur für das Privileg, Römer zu sein, an den Imperator abführen. Der Imperator bestimmt die Höhe des Tributs nach der Rentabilität Ihrer Stadt, dem Gesamtbetrag in Ihrer Finanzkasse (je mehr drin ist, um so höher der Tribut) und der kaiserlichen Gunst. Mag Sie der Imperator, senkt er den Tribut. Ärgern Sie ihn zu oft, klettert der Tribut mit Sicherheit nach oben.

Forderungen: Hin und wieder wird der Imperator Rohmaterialien von Ihnen fordern. Wenn das passiert, ist das Gescheiteste, was Sie tun können, ihm das Gewünschte sofort zu schicken — egal wie. Das kann bedeuten, daß Sie einen Hafen mehrere Monate früher als geplant bauen müssen, damit Sie dem Imperator seinen Sand schicken können. Falls Sie nicht auf die kaiserlichen Wünsche eingehen, verbannt er Sie vielleicht (und beendet damit Ihr Spiel!). Wenn Sie ihm seinen Wunsch jedoch absolut nicht erfüllen können, bietet er Ihnen schließlich gnädigerweise an, ihn statt dessen mit Geld zu beglücken. Und noch eins: Je niedriger Sie in seiner Gunst stehen, desto weniger Geduld beweist der Imperator, wenn er auf eine Forderung warten muß.

“Geschenke”: Geschenke bezahlen Sie aus Ihrer Privatschatulle. Das ganze funktioniert sehr seltsam: Auf der einen Seite kann ein Geschenk (oder eine Bestechung) die imperiale



Gunst nach oben treiben (falls sie bereits hoch genug ist); aber auf der anderen Seite erwartet der Imperator immer weitere Geschenke, wenn Sie einmal damit angefangen haben. Es könnte ihn ungehalten machen, wenn Sie damit aufhören. Falls Ihr Geschenk nicht hoch genug ist, fühlt sich der Imperator beleidigt, und die Geste verkehrt den Zweck ins Gegenteil. Wie wissen Sie, wieviel Sie schicken müssen? Überhaupt nicht, aber man kann seine Reaktion in etwa vorausberechnen. Wenn er Ihr Geschenk bewertet, zieht der Imperator ins Kalkül, wie hoch Ihr jährlicher Tribut ist, die Höhe Ihres Jahresgehalts und wie viele Geschenke Sie ihm in der Vergangenheit vielleicht schon geschickt haben.

Imperiale Steuer: Als ob der Imperator nicht ohnehin schon unvermeidliches Übel wäre, besitzt er dazu noch die Macht, Ihre persönlichen Ersparnisse zu besteuern. Der Steuersatz basiert dabei auf Ihrer imperialen Gunst und der Höhe Ihrer persönlichen Ersparnisse.

PLEBEJER-ZENTRALE

Der Plebs ist die arbeitende Unterklasse Ihrer Stadt. Es ist ihr Schicksal, sich um die Infrastruktur Ihrer Stadt zu kümmern. Plebejer wohnen nicht ihn Ihren Häusern und zählen nicht als Bestandteil Ihrer Bevölkerung. Sie können die Größe Ihres aus Plebejern bestehenden Arbeitskräftepotentials steuern, indem Sie den Betrag an Denarii für die Plebejer-Wohlfahrt verändern.

Klicken Sie auf die Plebejer-Zentrale, um in das Plebejer-Management-Fenster zu gelangen. Mit den Pfeilen stellen Sie die Höhe der Zuschüsse zur Plebejer-Wohlfahrt ein. Achten Sie dabei auf die Schätzungen der Beamten, wie viele Plebejer von den Veränderungen betroffen sind. Denken Sie jedoch daran, daß es sich dabei immer um

kurzfristige Schätzungen handelt. In späteren Monaten kommen vielleicht mehr Plebejer.

Mit den Pfeilen weisen Sie dann Ihrer Arbeiterschaft die einzelnen Aufgaben zu. Die Spalte rechts neben der Leiste zeigt die geschätzte Anzahl von Plebejern, die für jeden Job benötigt werden. Klicken Sie direkt auf das Wort "Nötig", um die empfohlene Zahl einzusetzen. Überlegen Sie sich, ob Sie nicht ein paar Extra-Arbeiter für problematische Aufgabengebiete abstellen, oder um zukünftig geplatne Expansionen abzudecken. Falls die Zahl der abgestellten Plebejer in einem Aufgabengebiet unter den empfohlenen Wert sinkt, erhalten Sie eine Warnung in der Menüleiste.

Hinweis: Wenn Sie einer Aufgabe mehr Plebejer zuweisen, als noch frei verfügbar sind, werden die Arbeiter aus dem Job abgezogen, der auf der Liste als nächster folgt. Wenn auch diese Quelle erschöpft ist, werden Arbeiter aus der Position darunter genommen, bevor es am Anfang der Liste weitergeht.

Achten Sie während des Spiels genau auf Ihr Arbeitskräftepotential. Falls Sie hier nicht richtig wirtschaften, lösen sich Ihre Straßen auf, Brunnen gehen kaputt und Feuer können ausbrechen. Wenn Sie also Gebäude auf Provinz- und Stadt-Level erstellen, sollten Sie in Ihre Überlegungen mit einbeziehen, wie sich die Veränderungen auf Ihre Arbeitskräfte auswirken. Planen Sie weitsichtig: Für die Erweiterung einer Straße werden mehr Plebejer im Straßenbaudienst benötigt, neue Bauernhöfe oder Minen benötigen mehr Provinzarbeiter usw..

Zum Militärdienst abkommandierte Plebejer werden zu Schleuderern ausgebildet. Mit ihnen kann Ihre Legion schnell und billig aufgestockt werden.

Hinweis: Falls das Budget für Plebejer-Wohlfahrt zu niedrig ist, nimmt Ihr Arbeitskräftepotential gefährlich ab und zwingt Sie zu Einschnitten in den städtischen Diensten!



BUCHHALTER

Im Bericht des Buchhalters werden die Einnahmen (mit einem "+" markiert) und die Ausgaben (mit einem "-" markiert) für das laufende Jahr aufgelistet. Daneben finden Sie die geschätzten Zahlen für das kommende Jahr. Einkünfte bestehen aus Einkommens- und Gewerbesteuern. Ausgaben enthalten Bau- und Wartungskosten (Armeesold und Plebejer-Wohlfahrt). Der jährliche Tribut wird in jedem Jahr automatisch an den Imperator abgeführt.

Mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeilen stellen Sie die Einkommens- und Gewerbesteuern ein. Steuern werden als Prozentsatz der Bürger- und Gewerbeeinkünfte dargestellt. Der 'Durchschnitt'-Wert neben jeder Auflistung zeigt, was die Bürger und Gewerbebetriebe der Stadt durchschnittlich zahlen. Das Einkommen der Bürger basiert auf Anzahl und Qualität der Wohnungen in Ihrer Stadt — qualitativ höherwertiger Wohnraum bringt höhere Einkünfte. Die Einkünfte der Gewerbebetriebe ist an den Krug-Icons neben jedem in der Stadt angesiedelten Betrieb abzulesen.

Hohe Einkommenssteuersätze bringen viele Denarii in die Kasse; wird der Steuersatz aber zu hoch, entwickelt sich Ihre Stadt möglicherweise nur noch sehr langsam, und die Bewohner packen ihre Siebensachen und ziehen weg. Genauso schrecken auch überhöhte Gewerbesteuern ab, sodaß die Betriebe nicht mehr wachsen, was sich letztendlich in einer Verringerung Ihrer Steuereinkünfte niederschlägt. (s. *Wachstumsraten*, Seite 45).

PERSÖNLICHER BERATER

Bei Ihrem persönlichen Berater können Sie Ihr eigenes monatliches Gehalt festlegen. Es ist ratsam, sich selbst ein fürstliches Gehalt zu zahlen, und das nicht nur aus purer

Raffsucht. Wenn Sie feststellen, daß sich Ihre Stadt in einer finanziellen Krise befindet, können Sie ihr immer mit einer Spende aus Ihrer eigenen Tasche wieder auf die Beine helfen, falls Sie genügend Denarii angespart haben. Wählen Sie dafür Der Stadt spenden? an, und klicken Sie auf Diese Spende abgeben. Außerdem bleiben alle über die Jahre angehäuften Gelder in Ihrem Besitz, wenn Sie befördert werden und eine andere Provinz regieren. Es ist ein großartiges Gefühl, mit einer Truhe voller Denarii in eine neue Stadt einzureiten.

Ihre persönlichen Ersparnisse können auch für "Geschenke" an den Imperator verwendet werden. Sie werden auch mit unterschiedliche Sätzen besteuert — wenn Sie viel Geld Ihr eigen nennen, bedient sich der Imperator möglicherweise daran, indem er Ihnen einen hohen Steuersatz aufbürdet!

DIE KARTE DES IMPERIUMS

Wählen Sie die Karte im Hintergrund des Forums an, um einen Blick auf das römische Imperium zu werfen. Das Imperium wächst nicht nur durch die von Ihnen regierten Provinzen, sondern auch aus eigener Kraft durch den Imperator und andere Römer wie den General Pompous Maximus. Pompous Maximus marschiert mit seiner Armee in neue Provinzen ein und nimmt sie für das römische Imperium in Besitz. Die von ihm eroberten Provinzen stehen Ihnen nicht zur Verfügung. Bei jeder Beförderung müssen Sie unter den Provinzen entlang der römischen Grenzen wählen, die noch nicht von Pompous Maximus übernommen wurden.

Auf der Karte des Imperiums zeigen graue Flächen die bereits unter römicher Herrschaft befindlichen Provinzen an. Die übrigen Gebiete warten darauf, erobert zu werden. Ihre momentane Provinz, Ihre frühere(n) Provinz(en) und alle von Pompous





Maximus eroberten Provinzen sind auf der Imperium-Karte eingezeichnet.

Klicken Sie auf die in der Nähe von Rom gelegenen Provinzen, um einen kurzen Abriß mit Details über ihre jeweilige militärische Stärke, ihre Haltung gegenüber Rom, Nachbarn und wirtschaftliches Potential zu erhalten. Alle diese Faktoren sollten in die Überlegungen mit einbezogen werden, wenn Sie sich eine Beförderung verdient haben und eine neue Provinz übernehmen sollen.

V KAMPF

Um in den Kampf zu ziehen, müssen Sie im Provinz-Level mindestens ein Fort gebaut haben. Daneben müssen Sie über den Zenturio im Forum auch bereits eine Legion aufgestellt haben.

IHRE LEGION

Der Begriff "**Legion**" steht für die gesamte kämpfende Truppe. Sie verwalten Ihre Legion im Forum über den Zenturio. Ihre Legion besteht aus vier Arten von Soldaten: Schwere Infanterie, Leichte Infanterie, Schleuderer und Hilfstruppen (s. *Forum, Zenturio*, Seite 60). Die Legion ist in Bataillone aufgeteilt, die **Kohorten**. Ihnen stehen so viele Kohorten zur Verfügung, wie Sie Forts in Ihrer Provinz haben — immer wenn Sie ein neues Fort bauen, wird eine neue Kohorte ins Leben gerufen. Die Streitkräfte Ihrer Legion werden immer gleichmäßig auf ihre Kohorten aufgeteilt.

Jede Kohorte ist zusätzlich in **Centurien** aufgeteilt. In **Caesar II** besteht eine Centurie aus einer Einheit mit 60 Soldaten desselben Typs. (Zu römischen Zeiten variierte die Zahl zwischen 60 bis über 100. Das Wort"Centurie" bedeutet auf Latein 100, obwohl in einer Centurie oft weniger Soldaten vorhanden waren.) Jede Centurie wird durch ein Icon in der Informationsleiste ihrer Kohorte dargestellt. Ist ein Icon unvollständig, bedeutet dies, daß die Centurie mit weniger als 60 Mann ausgerüstet ist.

Jede Kohorte hat sowohl eine **Moral**-Wertung als auch einen Status für **Kampfbereitschaft**.

> **Moral** bezieht sich auf die Einstellung Soldaten und wie sehr sie darauf brennen, in den Kampf zu ziehen. In Kämpfen wird dies



durch eine Zahl zwischen 0 (Moral niedrig) und 100 (Moral hoch) dargestellt. Wenn die Moral einer Centurie auf 0 ist, weigert Spruch-Icon sich zu kämpfen.

Kampfbereitschaft bezieht sich auf die Minimalzahl an Soldaten (100), die erreicht werden muß, bevor die Kohorte stark genug ist, um als unabhängig operierende Kampfeinheit zu agieren. Mit anderen Worten übernimmt eine Kohorte nur dann die Initiative und greift einen Feind ohne direkte Order an, wenn sie aus mindestens 100 Soldaten besteht. Eine Kohorte mit weniger als 100 Soldaten kann immer noch kämpfen und gewinnen (wenn Sie die Befehle geben), wird jedoch nicht als kampfbereit angesehen.

Um einer Kohorte auf Provinz-Level Befehle zu erteilen, benutzen Sie den Kohorte-befehligen-Button (s. *Kohorte befehligen*, Seite 53).

DER KAMPF-BILDSCHIRM



SCHLACHT

Schlachten finden im Provinz-Level dann statt, wenn Sie eine von zwei Aktionen vornehmen: Sie senden eine Kohorte aus, um eine Barbaren-Armee aufzuhalten, oder Sie senden eine Kohorte aus, um einen örtlichen Stamm zu befrieden. Bevor Sie gegen einen Stamm oder einen heranrückenden Feind in die Schlacht ziehen, klicken Sie auf der Provinz-Karte mit der rechte Maustaste auf Ihre Kohorte und Ihren Gegner, um die beiden zu vergleichen.

Im übrigen greift jede Kohorte, die sich auf Patrouille befindet, automatisch jeden heranrückenden Gegner an, falls diese Kohorte kampfbereit ist, also aus wenigstens 100 Soldaten besteht.

Die Begriffe “Barbaren” und “Gegner” beziehen sich auf alle Arten von Fremden, und Sie werden



davon wahrscheinlich eine ganze Menge treffen, inklusive Etrusker, Dalmatinier, Griechen, Hunnen u.a.m. Jeder Stamm und jedes Volk hat seine ganz eigene Art zu kämpfen; einige sind so diszipliniert wie römische Soldaten, während andere eher auf die chaotische, aber tückische Tour stehen. Mit wachsender Erfahrung entwickeln Sie ein gewisses Gespür für die unterschiedlichen Kampfstile.

Warnung: Nicht alle Gegner, die gleich aussehen, kämpfen auch auf die gleiche Art!

Wenn Ihre Streitkräfte auf den Gegner treffen, erscheint ein Fenster mit einem statistischen Überblick über beide Armeen. Nun können Sie wählen, ob Sie die Schlacht persönlich befehligen möchten oder ob das Ergebnis automatisch ausgerechnet werden soll. Falls Sie den Befehl ablehnen, berechnet der Computer sofort die Resultate, basierend auf Anzahl, Art und Moral der Soldaten, und teilt Ihnen das Resultat mit.

Falls Sie den Befehl übernehmen, ist es an Ihnen, Ihre Streitkräfte während der Schlacht zu kommandieren:

Der **Kampfbildschirm** besteht aus einem Schlachtfeld, wo sich die beiden Armeen gegenüberstehen, und einer Steuerleiste. Falls Sie sich nicht sicher sind, welche Truppen zu Ihnen gehören, klicken Sie einfach mit der Maus auf die Köpfe der Soldaten. Die Planquadrate unter Ihren Truppen zeigen daraufhin eine Markierung, um zu verdeutlichen, daß sie gewählt sind, während die Quadrate unter feindlichen Truppen sich nicht verändern. Sie können die Zoom-Buttons in der Steuerleiste dazu verwenden, heranzuzoomen und so einen besseren Blick auf das Schlachtfeld zu erhalten (es gibt drei Stufen der Vergrößerung), und Sie können das Bild mit den Dreh-Pfeilen rotieren lassen.

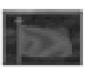
Das Fenster auf der linken Bildschirmseite zeigt die Anzahl und Moral der beiden Armeen. Auf der Übersichts-Karte sehen Sie einen allgemeinen Blick auf das Schlachtfeld, auf

der Ihre eigenen und die gegnerischen Truppen durch verschiedenfarbige Punkte gekennzeichnet werden.

Ihre Befehle geben Sie den zu Einheiten zusammengefaßten Soldaten Ihrer Kohorte. Zu Beginn einer Schlacht stehen alle Einheiten separat auf dem Schlachtfeld und sind so leicht auseinanderzuhalten. Um einen Befehl zu geben, müssen Sie zunächst eine oder mehrere Einheit(en) anwählen. Dazu klicken Sie auf die obere Hälfte der Einheit(en). Möchten Sie gleichzeitig mehrere Einheiten anwählen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen den Mauszeiger über die Einheiten, die Sie anwählen möchten. Die gewählten Einheiten weisen eine Markierung auf. Um Einheiten wieder abzuwählen, klicken Sie einfach auf eine leere Sektion des Schlachtfelds. Möchten Sie auf einfache Weise alle Truppen gleichzeitig anwählen, können Sie den “Alle”-Button in der Steuerleiste benutzen.

Ein Fenster in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt Informationen über die angewählten Einheiten: Soldatentyp, Anzahl und Moral. Moral wird als Wert zwischen 0 (niedrig) und 100 (hoch) angezeigt. Wenn die Moral auf 0 sinkt, weigert sich die Einheit zu kämpfen.

Alle Positionen oder Formationen, die Sie einstellen, bevor die Action losgeht, werden augenblicklich eingenommen, Sie können jedoch nur die Truppen bewegen, die sich auf Ihrer Seite des Schlachtfelds befinden.



Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf den **Stop/Go**-Button, damit die Action beginnt. Sie können während des Kampfes Befehle ausgeben, Sie können aber auch die Action stoppen, dann Befehle geben, weiterspielen und die Ergebnisse Ihrer Aktionen betrachten.

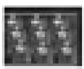


Sobald Sie eine oder mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie folgende Befehle erteilen:

Formationen: Sie können Ihre Einheiten eine ganze Anzahl verschiedener Formationen einnehmen lassen. Die Formationen sind veränderlich, während die beiden Armeen sich umkreisen.



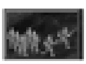
Eine *Linie* ist eine Reihe, in der jeder Soldat dem Feind zu Beginn eines Kampfes von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Die Linie ist eine Angriffsformation, d.h. Truppen in Linien-Formation haben im Kampf einen **Angriffsbonus**.



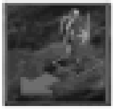
Eine *Kolonne* ist eine Reihe von Soldaten, die zu Beginn eines Kampfes auf die feindliche Truppe gerichtet ist. Die Kolonne ist eine Angriffsformation, d.h. Truppen in Kolonnen-Formation haben im Kampf einen Angriffsbonus.



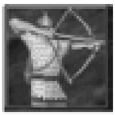
Eine *Schildkröte* ist eine spezielle römische Formation, in der alle Soldaten an der Außenseite eines Rechtecks mit ihren Schilden einen Schutzwall für die gesamte Einheit bilden. Die Schildkröte ist eine Verteidigungsformation, d.h. Truppen in Schildkröten-Formation haben im Kampf einen **Verteidigungsbonus**.



Wenn Sie den Verfolgen-Befehl geben, brechen angewählte Einheiten aus der Formation aus und greifen den nächsten Feind an.



Bewegen: Um einen Bewegungsbefehl zu geben, wählen Sie eine oder mehrere Einheiten an und klicken dann auf den Bewegen-Button. Ihr Mauszeiger ist jetzt ein Markierpunkt, der das Ziel der Einheit zeigt. Plazieren Sie den Zielanzeiger dort auf dem Schlachtfeld, wo Ihre Truppen hingehen sollen. Mit einem Klick bestätigen Sie das Ziel. Punkte, auf denen sich bereits Truppen befinden, stehen Ihnen nicht als Ziel zur Verfügung.



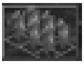
Zielen: Wenn Sie Truppen haben, die mit Geschossen ausgerüstet sind (Schleuderer, Bogenschützen usw.), befehlen Sie ihnen mit dem Zielen-Befehl zu feuern. Klicken Sie erst die Schuß-Truppe(n) an, dann den Zielen-Button, und dann das Schlachtfeld an der Stelle, die das Ziel Ihrer Truppe sein soll. Sobald Sie damit fertig sind, sehen Sie, wie die Geschosse durch die Luft fliegen und (hoffentlich) ihre Ziele treffen. Alle mit Geschossen bewaffnete Truppen haben ein bestimmtes, eingeschränktes Aktionsgebiet.

Dies sind die anderen Buttons im Kampfbildschirm:



Turbo: Der Turbo-Button wechselt die Geschwindigkeit der Action zwischen zwei Modi. Im Quick-Modus läuft die Action schneller ab, allerdings nimmt die Qualität der Kampfanimationen ab. Benutzen Sie diesen Modus, um einen Kampf schnell zu absolvieren, wenn Sie in Eile sind.





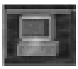
Alles anwählen: Dieser Button ermöglicht es Ihnen, alle Einheiten mit einem einzigen Mausklick gleichzeitig anzuwählen.



Rückzug: Wählen Sie Rückzug an, um Ihre Truppen aus dem Kampf zurückzuziehen. Die Truppe löst sich auf, trifft sich wieder in ihrem Fort. Das ist ein ziemlicher Schlag für ihre Moral, aber Ihre Truppe wird dafür an einem anderen Tag wieder in Aktion treten dürfen.



Ergeben: Wenn Sie sich ergeben, sind Ihre Truppen völlig der Gnade des Gegners ausgeliefert.



Auto: Wählen Sie diesen Button, wenn Sie den Kampf nicht selbst steuern möchten und die Resultate für die verbleibenden Truppen automatisch ausgerechnet werden sollen.



Hilfe: Wählen Sie den Hilfe-Button an, wenn Sie Informationen darüber wünschen, wie der Kampfbildschirm aufgebaut ist.

VI WAS MACHE ICH, WENN ...

Stadt-Level

Feuer! — Ist ein Feuer erst einmal ausgebrochen, haben Sie keine direkten Eingreifmöglichkeiten mehr. Das ist Sache Ihrer Vigiles, jener kleinen Wachleute, die aus den Präfekturen kommen und durch die Straßen der Stadt patrouillieren. Sobald sie das Feuer finden, immer vorausgesetzt, daß es eine Straßenverbindung dorthin gibt, tun sie ihr Bestes, das Feuer zu löschen. Es ist nicht Ihre Aufgabe, sich um die einzelnen Feuer zu kümmern. Statt dessen müssen Sie dafür sorgen, daß die Stadt genug Präfekturen hat und genügend Plebejer zum Feuerschutzdienst eingeteilt sind, um Brände zu verhüten oder zu bemerken und zu löschen, wenn sie doch auftreten.

Seuchen — Wenn in Ihrer Stadt eine Seuche ausbricht, dürfte das vor allem daran liegen, daß Sie nicht für genügend Bäder und Krankenhäuser gesorgt haben. Wenn eine Seuche auftritt, kann sie nur durch völlige Zerstörung aller betroffenen Häuser an der Ausbreitung gehindert werden. Das klingt vielleicht nicht sehr nett, ist aber die einzige Möglichkeit. Anschließend sollten Sie nachsehen, ob Ihr Krankenpflegesystem wirklich flächendeckend ist, und Bäder und/oder Krankenhäuser bauen, falls dies nötig ist.

Aufstände — Auch hier können Sie nicht viel ausrichten, wenn ein Aufstand erst einmal ausgebrochen ist. Jetzt sind Ihre Soldaten an der Reihe, für Ordnung zu sorgen. Alles was Sie tun können, ist, Aufstände gar nicht erst stattfinden zu lassen. Aufstände werden durch folgende Faktoren begünstigt: hohe Steuern, hohe Zwangsverpflichtung und ständig aufsässige



Provinzen. Sorgen Sie für genügend Schutz, indem Sie Präfekturen und Kasernen bauen.

Einbrüche — Um Einbrüchen vorzubeugen, achten Sie darauf, genügend religiöse Kultstätten zu bauen und ihnen genügend Schutz angedeihen zu lassen.

Forderung nach Waren — Wenn der Imperator Güter anfordert, tun Sie, was in Ihrer Macht steht, um ihn zufriedenzustellen. Das kann bedeuten, daß Sie einen Bauernhof bauen, eine Mine, einen Handelsposten oder was immer nötig ist, um die Güter zu beschaffen. Sollten Sie versagen, könnte Sie das um Hals, Hab und Gut bringen! Falls Sie die geforderten Güter absolut nicht herbeischaffen können, kann möglicherweise auch ein Geldbetrag helfen, eine Option, die allerdings vom Imperator explizit erlaubt werden muß.

Barbaren — Sie *müssen* Barbaren und andere Feinde im Provinz-Level stoppen, bevor sie in Ihrer Stadt für Chaos sorgen. Dazu können Sie Kohorten in Ihre Stadt senden; sobald die Barbaren eingedrungen sind, müssen sich die Soldaten und die Vigiles mit ihnen befassen. Ihnen selbst bleibt nur, genügend Kasernen, Türme, Mauern und Präfekturen zu bauen, um eine stattfindende Invasion zurückschlagen zu können.

Sie erhalten Information über die feindlichen Armeen (Art der Armee und Größe), indem Sie sie im Info-Modus anklicken.

Auch wenn Sie Nur-Stadt spielen, erscheinen hin und wieder Barbaren und Gegner. Die Häufigkeit hängt vom eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Sie müssen Ihre Stadt auch hier so bauen, daß Sie mit der Bedrohung fertig werden können.

Provinz-Level

Bewegung feindlicher Truppen — Sobald Sie einen Trupp Plünderer, Rebellen oder Invasoren sehen, der sich auf Ihre Provinz zubewegt, schicken Sie eine Kohorte aus, um ihn zu stoppen. Achten Sie darauf, daß die Kohorte zahlenmäßig groß genug ist, genügend Training und Moral hat, den Feind im Kampf zu schlagen. Es ist sehr wichtig, daß Sie Feinde daran hindern, in Ihre Stadt einzufallen, denn sobald sich Barbaren in Ihrer Stadt befinden, können Sie nur noch sehr wenig tun. Von da an müssen Ihre Soldaten und Vigiles die Feinde aufspüren und unschädlich machen. Daher sind ein starkes Provinzheer und/oder Provinzmauern sehr wichtig. Im Übrigen erhöht ein schneller Sieg über feindliche Kräfte Ihre Wertung für Frieden.

Beförderung — Wenn Ihnen eine Beförderung angeboten wird, müssen Sie sie nicht unbedingt annehmen. Sie können statt dessen auch auf unendliche Zeiten mit Ihrer aktuellen Stadt oder Provinz weiterarbeiten. Falls Sie die Beförderung aber doch akzeptieren, werden Sie aufgefordert, Ihre nächste Provinz unter jenen auszusuchen, die an die augenblicklichen Grenzen des Imperiums anstoßen. Wenn Sie in einer neuen Provinz ankommen, sind Sie im Besitz aller Ihrer persönlichen Gelder, die Sie bis dahin gespart (bzw. angehäuft) haben.

Gefallene Stadt — Falls eine römische Stadt von Plünderern überrannt wird, ändert sich ihr Status, und sie wird zu einem Stamm. Mit anderen Worten, sie lehnt die römische Herrschaft ab. In diesem Fall sollten sie den neuen Stamm wie jeden anderen Stamm behandeln— schicken Sie eine Kohorte hin, um ihn zu unterwerfen.

Zerstörung — Manche Feinde zerstören die Gewerbestätten in Ihrer Provinz. Wenn dies geschieht, müssen Sie diese Betriebe wieder von Grund auf neu bauen. Sie sollten deshalb versuchen, Gegner mit Hilfe von Mauern oder Kohorten zu stoppen, bevor sie einen solchen Betrieb erreichen.

Die ultimative Herausforderung

Je weiter Sie Ihre Herrschaft ausdehnen, umso mehr stellt das Spiel eine Herausforderung dar. Mit dem Titel Imperator dürfen Sie sich schmücken, sobald Ihr Imperium alle Länder umfaßt, die historisch zu Rom gehörten. Danach möchten Sie sich vielleicht der “ultimativen Herausforderung” stellen: Jene Länder zu erobern, die Rom selbst niemals zähmen konnte. Diese acht nördlichen Länder sind außerordentlich schwierig und nur für die «Experten» unter den Caesar-II-Spielern bestimmt. Sie müssen wenigstens mit dem **normalen** Schwierigkeitsgrad gespielt haben, um diese Provinzen zu erreichen.

TIPS & TRICKS ZUR STRATEGIE

In **Caesar II** ist Ihr vorrangiges Ziel, befördert zu werden. Sie kümmern sich zwar um das Wohlergehen Ihrer Stadt und Provinz, in Wahrheit jedoch möchten Sie, daß Ihnen größere, herausforderndere Provinzen mit mehr Prestige anvertraut werden. Achten Sie deshalb gut auf Ihre Wertungen, und vergleichen Sie sie mit den Minimalwertungen, die für Ihre nächste Beförderung notwendig sind.

In einer gesunden, funktionierenden Wirtschaft liegt der Schlüssel für die benötigten Wertungen und den siegreichen Abschluß des Spiels. Folgende Ratschläge sollten Ihnen dabei helfen, Ihrer Regierung zum Erfolg zu verhelfen:

* ***Sorgen Sie für einen gut entwickelten Wohnungsbau***. Mietwohnungen von hoher Qualität bringen höhere Steuereinkünfte, sind weniger anfällig für Aufrührer und steigern den Landwert. Arbeiten Sie

daran, das beste Umfeld und den höchsten Landwert für ihre Miethäuser zu schaffen.

* ***Bauen Sie gesunde Gewerbebetriebe auf***. Die Gewerbesteuer ist eine wichtige Quelle für Ihre städtischen Einkünfte, und Betriebe schaffen Arbeitsplätze für Ihre Bevölkerung.

* ***Halten Sie Ihre Bewohner bei Laune***. Vermeiden Sie zu hohe Steuern und zu hohe Zwangsverpflichtung, und vergewissern Sie sich, daß es genügend Arbeitsplätze gibt. Aufstände können schweren Schaden anrichten — vermeiden Sie eine solche Situation ohne Rücksicht auf die Kosten. Und denken Sie daran, daß unkluge Entscheidungen Auswirkungen bis weit in die Zukunft haben können!

Eine starke Wirtschaft verbessert natürlich alle anderen Aspekte der Stadt- und Provinz-Verwaltung. Sie können dann ein stärkeres Militär aufbauen, ein dichteres Straßennetz anlegen und der Bevölkerung mehr kulturellen Luxus bieten. Wenn Ihre Länder wohlhabend, mächtig und friedlich sind, befinden Sie sich auf dem besten Weg zum Thron des Imperators. Viel Glück!

Allgemeine Strategien

Bitte konsultieren Sie die Tips-Sektion für jedes Feature und jedes Bauwerk (über die Info-Leiste anwählbar), um spezielle Tips zu erhalten.

* Starten Sie Ihre Stadt in der Nähe eines Flusses. Sie kann so billiger mit Wasser versorgt werden, und auch der Aufwand für Mauern ist geringer (ein Fluß ohne Brücken kann vom Feind nicht überquert werden).

* Ordnen Sie Häuserblöcke und die verschiedenen benötigten Bauwerke so an, daß



mehrere Blöcke von denselben Einrichtungen profitieren.

* Dehnen Sie sich nicht zu schnell aus; Ihnen stehen zu Beginn nur beschränkte Finanzen zur Verfügung. Daher sollten Sie sich darauf konzentrieren, das Geld für den Wohnungsbau zu verwenden (und damit Leute anzulocken), damit MEHR Denarii wieder hereinkommen.

* Versuchen Sie nicht, immer so viele Gebäude wie möglich auf kleinstem Raum unterzubringen. Lassen Sie Raum für größere Foren und andere Bauwerke, die Sie erst später im Spiel bauen können. In der Zwischenzeit können Sie diese Leerräume ja mit Gärten auffüllen und so den Landwert hochtreiben.

* Streben Sie nach einem ausgeglichenen Budget bei Wohnungsbau und Einkünften. Sie können mit beidem eine Menge Geld machen, aber hohe Wertungen erhalten Sie nur durch eine gute Mischung.

* Invasoren und Plünderer fallen in eine Provinz immer aus benachbarten Regionen ein, die entweder Provinzen oder ferne Länder außerhalb des Imperiums sind. Wenn Sie also wissen, daß eine Provinz höchstwahrscheinlich unter Überfällen und Invasionen von vielen Seiten leidet, sollten Sie versuchen, zuerst die Nachbarn zu erobern, BEVOR Sie diese Provinz in Angriff nehmen.

* Schicken Sie möglichst erst in einer absoluten Notsituation ein "Geschenk" an den Imperator (wenn Sie zum Beispiel den Liefertermin für geforderte Waren etwas hinausschieben müssen, weil Sie sie noch nicht beschafft haben), oder falls Sie sehr große Ersparnisse besitzen. Wenn Sie erst einmal angefangen haben, den Imperator zu bestechen, erwartet er von Ihnen, daß Sie es auch weiterhin tun.

* Wenn alles gut läuft, sollten Sie nicht vergessen, Ihr

Gehalt heraufzusetzen. Auf diese Art können Sie die Profite der einen Provinz für den Aufbau der nächsten benutzen. Speziell in den höheren Schwierigkeitsgraden ist dies der Schlüssel zum Erfolg.

* Bauen Sie sofort eine Legion auf. Es dauert eine ganze Weile, bis Ihre Truppen ausgebildet und kampfbereit sein, und früher oder später sind Sie mit Sicherheit auf diesen Schutz angewiesen.

TASTATUR-BEFEHLE

Sie brauchen zwar unbedingt eine Maus, um **Caesar II** zu spielen, einige Befehle haben jedoch ein Äquivalent auf der Tastatur, das Sie vielleicht als bequemer empfinden.

= oder + oder + (Zahlenblock)	Heranzoomen, Zentrum ist der momentane Punkt (Stadt, Provinz oder Kampf)
- oder - (Zahlenblock)	Wegzoomen (Stadt, Provinz oder Kampf)
3	Zur weitesten Zoom-Stufe springen (Stadt, Provinz oder Kampf)
2	Zur mittleren Zoom-Stufe springen (Stadt, Provinz) oder kleinsten Stufe (Kampf).
1	Zur kleinsten Zoom-Stufe springen (Stadt, Provinz)
<	Gegen den Uhrzeigersinn drehen
>	Im Uhrzeigersinn drehen
<Leertaste>	Aktuelle Bauaktivität stornieren (nützlich bei Straßen, Aquädukten usw.)



F1	Zum Stadt-Level springen
ALT-F1	Zur nächsten Stadt-Level-Flagge springen
ALT-F3	Zur nächsten Provinz-Level-Flagge springen
ALT-F	In den Flagge-setzen-Modus wechseln
ALT-D	Zur gefährdeten Stelle springen
F2 oder F	Zum Forum springen
F3	Zum Provinz-Level springen
F4	Spiel laden
F5	Spiel speichern
P	Spielpause
Y	Ja (für Ja/Nein-Buttons)
N	Nein (für Ja/Nein-Buttons)
Esc	Aktuelle(n,s) Bildschirm/Leiste/Menü
verlassen	
A	Zeit beschleunigen
C	Zensus-Fenster ansehen

ANMERKUNGEN DER ENTWICKLER

Sie halten ein Produkt in der Hand, das vielleicht wie eine natürliche Erweiterung unseres original *Caesar* aussieht, aber sie wären überrascht, wieviel Herzblut und Mühen wir investieren mußten, bis wir es so weit hatten!

Das Schwierigste beim Entwurf eines Nachfolgers für ein sehr populäres Spiel ist die Entscheidung, was geändert werden soll. Ändert man zu viel, verliert man vielleicht den Zauber des Originals; ändert man zu wenig, hat das, was wir Ihnen, dem Kunden, bieten, nicht genug Wert. Bei einigen Dingen fiel die Entscheidung leicht — wir waren mit dem Interface des Originals nicht zufrieden, also würde das weichen; wir konnten jetzt SVGA verwenden, das ermöglichte uns die Erstellung der spektakulären Grafiken, die Sie heute sehen, das war also ebenfalls einfach. Wir wollten außerdem den Einstieg in das Spiel erleichtern, einen «sanft» ansteigenden Schwierigkeitsgrad bieten, der bis zum Schluß eine ständige Herausforderung darstellt. So weit, so einfach.

Kämpfe waren im original *Caesar* so konzipiert, daß sie ein sehr einfaches, schnell zu spielendes Element darstellten, mit zusätzlichen Verbindungen zum Miniaturenspiel *Kohorte II* für diejenigen, die mehr Details wünschten. Unglücklicherweise erwies sich *Kohorte II* als Spiel nicht so stark, wie es hätte sein können und bot den “nach Kampf hungernden” Kunden nicht das Futter, das sie suchten. Als mußte *Caesar II* hier verbessert werden. Die Frage war nur — wie? Wir wollten uns wirklich auf die Verbesserung des Stadt-Levels im Spiel konzentrieren; hätten wir also zu viel Gewicht auf die Kampfteile gelegt, wäre *Caesar II* zu einem völlig anderen Produkt geworden. Das wurde dann noch schwieriger, als die Kampfsequenzen vor allem in puncto Grafik immer besser wurden. Viele Ideen wurden begutachtet und erst einmal zur Seite gestellt — möglicherweise für zukünftige Spiele — im Interesse des zentralen Ziels!



Die zweite große Herausforderung bestand darin, das Provinz-Level zu verbessern. Angeregt durch das Feedback der User und auch nach unserem Gefühl gehend, wollten wir das Provinz-Level besser mit Ihrer Stadt verquicken. Ein großer Beitrag, den Caesar im Stadtbau-Genre leistete, war seine städtische Umgebung, die wir reicher machen wollten, damit die verschiedenen Provinzen größere Unterschiede zeigten, je nachdem WIE der Spieler die Probleme anging. Das Feature der Gewerbebetriebe, das Sie in *Caesar II* finden, ist das Resultat von langen Studien. Dazu mußte es extrem sorgfältig ausgearbeitet werden, damit das Spiel dadurch nicht zu komplex würde. Wir wollen schließlich nicht, daß Sie zu viel Zeit im Provinz-Level verbringen — nur gerade eben genug.

Und wie immer ist die schwierigste Frage von allen “Wo ziehen wir den Strich?” Wir sind sehr zufrieden mit dem jetzt vorliegenden Produkt — viel mehr, als wir es mit dem Original waren. Ich hoffe, Sie sind mit uns einer Meinung.

David Lester, Cambridge, MA, August, 1995

Wir sehen alle unsere Spiele gern als Teamarbeit an, wo jeder, der mit dem Projekt zu tun hat, seine Ideen mit einbringen kann. Darüber hinaus dachten viele Leute bei Impressions gerne an das original Caesar zurück, sodaß wir mit Freude einen besonderen Level von Interesse und Enthusiasmus in allen Bereichen des immer größer werdenden Teams feststellen konnten. Die Begeisterung für das Projekt (sowie die vielen Vorschläge für Ausbau und Details, die dafür eingebracht wurden) spornte uns an, noch härter am endgültigen Produkt zu arbeiten. Danke, Jungs.

Das *Caesar II*-Team möchte sich auch bei allen Ehefrauen, Freundinnen, Verlobten und anderen wichtigen Familienmitgliedern bedanken, die uns halfen, während des Entstehens dieses Projekts den gesunden Menschenverstand zu behalten.

Chris Foster, Cambridge, MA, August, 1995

ANHANG

Häuser entwickeln sich oder verfallen entsprechend dem steigenden oder fallenden Landwert. Die Entwicklungsstadien für Häuser werden von niedrig bis hoch aufgelistet:

HÄUSER:

Eine Hütte

Zwei Hütten

Drei Hütten

Gemeinschaftshütte

Großes Gemeinschaftshaus

Primitives Haus

Einfaches Haus

Kleines Haus

Durchschnittliches Haus

Verbessertes Haus

Großes Haus

Herrschaftliches Haus

Primitive Insula

Einfache Insula

Kleine Insula

Durchschnittliche Insula

Verbesserte Insula

Große Insula

Herrschaftliche Insula

Imperiale Insula

Einfaches Domus

Kleines Domus

Durchschnittliches Domus

Verbessertes Domus

Großes Domus

Herrschaftliches Domus

Einfache Villa

Kleine Villa

Verbesserte Villa

Herrschaftliche Villa

Kleiner Palast

Großer Palast



WASSER:

Ziehbrunnen und Brunnen entwickeln sich auf folgenden Stufen:

Ziehbrunnen:

Einfacher Ziehbrunnen

Gepflegter Ziehbrunnen

Großer Ziehbrunnen

Schöner Ziehbrunnen

Brunnen:

Einfacher Brunnen

Gepflegter Brunnen

Großer Brunnen

Schöner Brunnen

ARTEN STÄDTISCHER GEWERBEBETRIEBE:

Es folgt eine Liste aller Gewerbebetriebe, die es in Ihrer Stadt geben kann. Daneben finden Sie jeweils das Rohmaterial, das der Betrieb aus der Provinz oder einem Handelsposten für die Produktion benötigt:

Bäckerei (Weizen)

Weinkellerei (Trauben)

Metzger (Vieh)

Schneiderei (Wolle)

Juwelier (Edelsteine)

Bleiwerke (Blei)

Eisenwerke (Eisen)

Kupferwerke (Kupfer)

Töpfereien (Ton)

Glashütten (Sand)

Marmorwerke (Marmor)

Steinmetze (Stein)

Seidenhändler (Seide)

Gewürzhändler (Gewürze)

Elfenbeinhändler (Elfenbein)

Fischhändler (Fisch)

FUSSGÄNGER



Folgende Arten von Leuten wandern Ihrer Stadt herum und das aus bestimmten Gründen:

- **Forum-Beamte** kommen aus Foren und wandern herum, um Steuern einzutreiben.

- **Markt-Händler** kommen von den Märkten und wandern herum, um Kunden zu finden.

- **Gegner** kommen von außerhalb der Stadt und werden versuchen, erst Ihre Stadt zu zerstören und dann Sie abzusetzen.

- **Soldaten** kommen aus Kasernen und Türmen, bieten Schutz und bekämpfen alle Feinde, die es schaffen, in die Stadt einzudringen.

- **Vigiles** kommen aus den Präfekturen, bieten Schutz, achten auf Feuer und löschen sie.

- **Arbeitgeber** kommen aus Betrieben und finden die benötigten Arbeitskräfte für ihre Betriebe in nahegelegenen Wohngebieten.

- **Aufrührer** kommen aus Ihrer eigenen Stadt, schüren die Unzufriedenheit und versuchen, Stück um Stück Ihren Thron abzusägen.

BARBARENSTÄMME:

Die Stämme im Provinz-Level widersetzen sich der römischen Herrschaft. Stämme gibt es in folgenden Variationen, wobei sie entsprechend an Zahl und Stärke zunehmen:

Schwacher Stamm

Mittlerer Stamm

Starker Stamm

Mächtiger Stamm

TECHNISCHE TIPS

Uns ist aufgefallen, daß es für viele Probleme, die unsere Kunden mit ihren Maschinen haben, einfache Lösungen gibt. Wenn Sie also eines der unten aufgeführten Probleme haben, versuchen Sie bitte zunächst diese Lösung(en), bevor Sie woanders nach Hilfe suchen.

1. WARUM ERSCHEINT DIE MELDUNG “NOT ENOUGH MEMORY FOR WORK AREA” (NICHT GENÜGEND SPEICHER IM ARBEITSBEREICH), WENN ICH DAS SPIEL STARTE?

Dieses Programm läuft im Protected Mode, der mit anderen, beim Booten in Ihrer Maschine geladenen Programmen möglicherweise nicht kompatibel ist. Darunter kann auch der Speicher-Manager sein.

Es gibt drei Möglichkeiten, das Problem zu umgehen:

A) Halten Sie die <F5>-Taste gedrückt, sobald nach Start oder Neustart Ihrer Maschine die Meldung “Starting MS-DOS” erscheint. Damit umgehen Sie Ihre Konfigurationsdateien, so daß unnötige Dinge nicht geladen werden. Wenn Sie diese Lösung benutzen, müssen Sie per Hand Ihren Maustreiber und, falls nötig, Ihren VESA-Treiber (s.u.) laden. Möchten Sie etwas per Hand laden, müssen Sie normalerweise lediglich den (die) Gerätetreiber finden und den (die) Namen eintippen.

B) Erstellen Sie eine Boot-Diskette für dieses Spiel entsprechend den Anweisungen im weiter unten folgenden Abschnitt “Wie erstelle ich eine Spiel/Boot-Diskette?”.

C) Wenn Sie sich mit dem Editieren Ihrer Konfigurationsdateien auskennen, editieren Sie Ihre CONFIG.SYS-Dateien, um eine bootfähige Konfiguration zu erstellen, die alle Speicher-Manager wie HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM, 386Max usw. sowie Disk-Caching-Programme wie



SMARTDRV.EXE oder Opticache und alles andere ausschaltet, was Sie nicht explizit für die Benutzung des Spiels benötigen. Editieren Sie Ihre AUTOEXEC.BAT-Datei, um einen Konfigurationspfad zu erstellen, der alle Hinweise auf Disk-Caches und alle anderen speicherresidenten Programme entfernt, mit Ausnahme des Maustreibers und, falls nötig, Ihres VESA-Treibers.

2. WAS IST EIN VESA-TREIBER?

Um in den von diesem Spiel benutzten erweiterten VGA-Modus zu gelangen, müssen Sie möglicherweise einen VESA-Grafiktreiber laden, um Ihre Grafikkarte dafür einzustellen. Schauen Sie im Handbuch Ihrer Grafikkarte nach, ob Sie einen solchen Treiber starten müssen oder nicht, wie dieser Treiber heißt, und wo er sich auf Ihrer Festplatte oder einer Diskette befindet.

3. WARUM FUNKTIONIERT MEINE MAUS NICHT?

Falls Ihre Maus überhaupt nicht funktioniert:

-Ist die Maus für DOS installiert? Windows benutzt eigene Treiber und kommt ohne richtig installierte DOS-Maustreiber aus. Aus diesem Grund können Sie nicht davon ausgehen, daß bereits ein Maustreiber für DOS-Programme installiert ist, selbst wenn Sie normalerweise unter Windows problemlos mit der Maus arbeiten.

So finden Sie heraus, ob ein entsprechender Treiber installiert ist oder nicht:

- Gehen Sie in eine DOS-Anwendung, die die Mausbenutzung unterstützt, wie z.B. das EDIT-Utility (DOS 5.0 oder höher) oder eine DOS-Textverarbeitung (oder irgend etwas anderes außer Windows, das am DOS-Prompt geladen wird und eine Maus verwendet). Falls die Maus in einem solchen Programm überhaupt nicht reagiert, ist der DOS-Treiber nicht richtig geladen. Schauen Sie auf der Diskette oder im Handbuch der Maus nach. Dort finden Sie Anweisungen, wie der Treiber geladen wird.

Falls die Maus sporadisch funktioniert (Mauszeiger springt, Maus klickt nicht richtig usw.):

- Ihr Maustreiber ist vielleicht nicht 100% Microsoft-kompatibel (das hat nichts mit der Hardware zu tun, nur mit der Software). Suchen Sie auf Ihrer Festplatte eine Datei mit Namen MOUSE.COM, da einige Upgrade-Versionen von DOS diesen Microsoft-Maustreiber enthalten (tippen Sie “dir mouse.com /s<ENTER>” am C:\-Prompt im Wurzelverzeichnis). Falls dieser Treiber sich noch nicht auf Ihrem System befindet, können Sie ihn entweder von Ihrem Händler oder dem Hersteller Ihres Computers bzw. der Maus erhalten.

4. WIE ERSTELLE ICH EINE SPIEL/BOOT-DISKETTE? (für CD-ROM)

Formatieren Sie eine Diskette in Laufwerk A:, indem Sie eine leere Diskette in A: einlegen und “FORMAT A: /S” tippen; folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls eine Fehlermeldung ausgegeben wird, vergewissern Sie sich, ob die Diskette die richtige Dichte für Ihr Laufwerk besitzt (für die aktuellen Maschinen muß es eine HD-Diskette sein). Falls weitere Fehler auftreten, versuchen Sie es mit einer anderen Diskette. Lassen Sie die formatierte Diskette in Laufwerk A:.

Am DOS-Prompt tippen Sie “C:” und drücken die <ENTER>-Taste. Dann tippen Sie “CD \” und drücken nochmal auf die <ENTER>-Taste (wenn in Zukunft im Text “<ENTER>” steht, bedeutet dies immer, daß Sie diese Taste drücken sollen). Am Prompt sollte nun folgendes stehen: “C:\>”.

Starten Sie Ihren Text-Editor, indem Sie “EDIT C:\CONFIG.SYS<ENTER>” eintippen. (Das in unserem Beispiel benutzte Programm ist das MS-DOS EDIT-Utility, das mit MS-DOS ab Version 5.0 geliefert wird. Die Befehle für den Start des Editors, speichern und beenden können variieren, je nach von dem Ihnen benutzten Programm. Wichtig ist nur, daß Sie den Editor so öffnen, daß nach dem in unserem Beispiel benutzten EDIT-Befehl die angegebene Datei steht.) Sie sollten jetzt den Bildschirm des Editors sehen, ein blauer Bildschirm mit der Meldung “FILE EDIT

SEARCH OPTIONS" (DATEI, EDIT, SUCHEN, OPTIONEN) in der oberen linken Ecke des Bildschirms. In der Mitte des Bildschirms sollte oben "CONFIG.SYS" zu sehen sein.

Suchen Sie die Zeile, mit der Ihr CD-ROM-Gerätetreiber geladen wird. Sie fängt wahrscheinlich mit einem Eintrag an ähnlich diesem: "DEVICEHIGH=C:\CDSTUFF\MYCD.SYS" (Das ist nicht der echte Pfad- und Dateiname; den für Ihre Maschine richtigen müssen Sie selbst herausfinden oder einen Techniker bzw. die Dokumentation Ihres CD-Laufwerks konsultieren, um den Namen und die Syntax für diesen Gerätetreiber ausfindig zu machen). Möglicherweise steht noch mehr Text in dieser Zeile. Notieren Sie diese ganze Zeile auf einem Notizblock, und zwar mit dem gesamten Text, der nach dem .SYS-Dateinamen erscheint. Falls möglich, drucken Sie die Datei aus und unterstreichen den entsprechenden Text. Verlassen Sie das EDIT-Utility. (Sie können zu diesem Zweck die <ALT>-Taste gedrückt halten, während Sie "f» tippen, und dann «x», nachdem das Dateimenü aufgegangen ist. Falls Ihre Maus funktioniert, können Sie aber auch einfach zuerst auf "File" (Datei) in der oberen linken Ecke klicken und dann auf "Exit" im Datei-Menü).

Öffnen Sie nun Ihre AUTOEXEC.BAT-Datei, indem Sie folgendes eintippen "EDIT C:\AUTOEXEC.BAT<ENTER>".

Suchen Sie in der AUTOEXEC.BAT-Datei die Zeile, in der folgende Buchstaben enthalten sind "MSCDEX". Auch hier werden Sie vermutlich nicht nur Pfad und Namen des Programms finden. Schreiben Sie entweder alle buchstabengetreu ab, oder drucken Sie alles aus. Verlassen Sie den Editor, und kehren Sie zu DOS zurück.

Sie müssen Ihren DOS-Maustreiber und, falls nötig, auch Ihren VESA-Grafiktreiber auf die Boot-Diskette in Laufwerk A: kopieren. Diese Treiber finden Sie entweder auf Ihrer Festplatte oder den Disketten, die Ihrer Maschine für Maus und Grafikkarte beiliegen. Der Maustreiber kann MOUSE.COM, MOUSE.EXE oder MOUSE.SYS oder etwas ähnliches heißen, und der VESA-Treiber VESA.COM oder

VESA.EXE oder so ähnlich. Falls Sie nicht genau wissen, wie man Dateien kopiert, schauen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach.

Wechseln Sie von Ihrem aktuellen Laufwerk zu A:, indem Sie “A:» eintippen, gefolgt von <ENTER>. Der Prompt sollte nun so aussehen: “A:\>”. Öffnen Sie Ihren Editor, indem Sie “EDIT A:\CONFIG.SYS” eintippen. Tippen Sie folgende Zeile ein, und ignorieren Sie den Inhalt der Klammern (“(“ und “)”):

DEVICE=C:\CDSTUFF\MYCD.SYS /D:Treibername

(Ersetzen Sie diese Zeile mit dem, was in der Zeile für Ihren CD-ROM-Treiber in Ihrer C:\CONFIG.SYS-Datei steht, und achten Sie darauf, alle Informationen einzutippen, die NACH dem .SYS-Dateinamen in dieser Zeile stehen. Falls irgend etwas zwischen “DEVICEHIGH” und dem “=” steht, sollten Sie dies ignorieren. Vermutlich steht dort ohnehin nichts, also machen Sie sich keine Gedanken, wenn Sie dort nichts finden.)

(Falls es sich bei Ihrem Maustreiber um eine *.SYS-Datei handelt, geben Sie auch die folgende Zeile ein:)

DEVICE=A:\MOUSE.SYS

(Achten Sie darauf, den Dateinamen entsprechend dem speziellen Dateinamen Ihres Maustreibers zu ändern.)

Falls Ihre Festplatte mit Auto-Kompressions-Programmen wie Stacker oder DoubleSpace läuft, sagen Ihnen die Anweisungen in deren Handbuch, wie man hier den Treiber lädt. Tragen Sie die entsprechenden Zeilen vor dem CD-Treiber in dieser Datei ein.

Sobald die CONFIG.SYS-Datei fertig ist, speichern Sie sie ab und verlassen den Editor. (Um eine Datei im MS-DOS-Editor zu speichern, benutzen Sie entweder die Maus, falls diese funktioniert, und wählen erst das «Datei»-Menü an und dann «Speichern», oder halten <ALT>-Taste gedrückt, während Sie erst “f» tippen und dann «s», nachdem das Dateimenü aufgegangen ist, um “Speichern” zu wählen).



Starten Sie nochmals den Editor aus dem A:-Laufwerk, indem Sie "EDIT A:\AUTOEXEC.BAT" tippen. Geben Sie folgendes ein:

PROMPT PG

PATH C:\DOS

C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:Treibername

(Denken Sie daran, den Treibernamen entsprechend dem Namen zu ändern, den Sie in Ihrer C:AUTOEXEC.BAT-Datei gefunden haben, und übernehmen Sie alle anderen Buchstaben und Zahlen, die danach noch in dieser Zeile folgen.)

(Falls Ihr Maustreiber eine *.COM- oder *.EXE-Datei ist, geben Sie dies hier ein:)

C:\MOUSE\MOUSE.COM

(Verändern Sie diese Zeile entsprechend dem Pfad und Namen Ihrer *.COM- oder *.EXE-Maustreiberdatei. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Warum funktioniert meine Maus nicht?".)

C:

Speichern Sie die Datei, und verlassen Sie den Editor.

Um von dieser Boot-Diskette zu booten, lassen Sie die Diskette in Laufwerk A: und starten den Computer neu. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem sich das Spiel befindet. Tippen Sie nun den Befehl ein, mit dem Sie das Programm starten (und dann viel Spaß!).

5. WIE STELLE ICH MEINE SOUNDKARTE EIN?

So stellen Sie die Parameter Ihrer Soundkarte ein:

Caesar II enthält ein Auto-Detect-Programm, das Ihre Soundkarte automatisch einstellen sollte. Falls Sie mit dieser selbsteinstellenden Datei Probleme haben, hilft Ihren der folgende Abschnitt.

Damit eine Soundkarte mit einem Programm zusammenarbeitet, ist es manchmal nötig, einige Parameter-Werte mit Hilfe des im Spiel-Verzeichnis stehenden Setup-Utility einzustellen.

Wichtig sind die Werte für die I/O-Adresse, den Interrupt-Request-Kanal (IRQ) und den Direct Memory Access (DMA) der jeweiligen Soundkarte. Booten Sie von Ihrer Festplatte (also ohne spezielle Boot-Diskette), tippen Sie “SET<ENTER>”, und suchen Sie eine Zeile, die mit “BLASTER=” beginnt, gefolgt von einer Reihe diverser Buchstaben/Zahlen-Kombinationen inklusive : Annn, In, Dn (wobei «n» einen numerischen Wert repräsentiert); Annn ist der Wert für die Adresse, In für den IRQ und Dn für den DMA.

Im Setup-Programm können Sie die Art Ihrer Soundkarte genauso einstellen wie Address-, IRQ- und DMA-Werte der installierten Karte. Falls einer dieser Werte nicht korrekt eingestellt ist, erhalten Sie im Spiel keinen Sound.

Falls Sie in SET keine BLASTER-Variable gefunden haben, konsultieren Sie entweder das Soundkartenhandbuch oder den Techniker, der die Soundkarte eingebaut hat, um an die Werte für Adresse, IRQ und DMA zu kommen.

Soundkarten-Emulation:

Falls Sie eine Soundkarte benutzen, die im Setup-Programm nicht aufgeführt ist, emuliert sie wahrscheinlich eine andere Karte. Es hat sich als recht probat erwiesen, die älteste Version jener Karte zu wählen, die Ihre Karte emuliert (es ist z.B. besser, den Sound Blaster zu wählen statt den Sound Blaster pro), da die älteren Karten meistens besser dokumentiert sind, sodaß deren Emulationen auch besser funktionieren.

6. WARUM LÄUFT MEIN CD-ROM-SPIEL SO LANGSAM?

CD-ROM-Laufwerke sind viel langsamer als Festplatten. Wenn Sie ein Programm von einer CD-ROM abspielen ohne Verwendung eines Disk-



Caching-Utility, läuft das Programm höchstwahrscheinlich sehr langsam. Ein Disk-Caching-Programm sitzt zwischen dem physikalischen Laufwerk und dem Programm und reserviert einen Speicherbereich, um die Information dort zu speichern, die gerade vom Laufwerk gelesen oder darauf geschrieben wurde. Das bringt das System auf Tempo, indem Daten, die das Programm möglicherweise mehrmals lesen muß, im Speicher gehalten werden anstatt auf nur der Disk. Ein Computer kann sehr viel schneller seinen Speicher durchsuchen als eine Disk.

Das Problem, das sich hier für Programme ergibt, die im Protected Mode laufen, ist die Tatsache, daß Disk-Caching-Programme sehr viel RAM beanspruchen. Falls Sie in Ihrem System nicht 8 oder mehr MByte RAM haben, dürften Sie immer Probleme bekommen, wenn Sie Protected-Mode-Programme zusammen mit einem Disk-Caching-Programme benutzen.

Einige CD-Laufwerke werden zusammen mit einer Disk-Caching-Software ausgeliefert, das am weitesten verbreitete Utility dieser Art ist jedoch MS-DOS Smartdrive (C:\DOS\SMARTDRV.EXE), das auch andere Laufwerke unterstützt. Alle Versionen von Smartdrive, die mit oder nach MS-DOS Version 6.2 (Dateidatum 9/30/93) kommen, können als Cache für CD-ROMs dienen.

MSCDEX (C:\DOS\MSCDEX.EXE) ist ein Programm, das mit DOS und einiger CD-Interface- oder -CD-Laufwerk-Hardware ausgeliefert wird. Zusammen mit einem korrekt geladenen CD-ROM-Gerätetreiber kann DOS damit die CD als Laufwerk erkennen. Ohne MSCDEX können Sie weder unter DOS noch unter Windows ein CD-ROM-Laufwerk ansprechen.

Um sicherzugehen, daß Smartdrive und MSCDEX korrekt eingestellt sind, schauen Sie in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei nach. Wenn Ihr CD-Laufwerk korrekt installiert wurde, sollte sich darin eine Zeile befinden, mit der MSCDEX geladen wird und möglicherweise auch eine Zeile, die dasselbe für Smartdrive oder ein anderes Cache-Programm tut, das mit

Ihrem Laufwerk geliefert wurde. Vergewissern Sie sich, daß die Zeile für das Cache-Programm nach der Zeile kommt, mit der MSCDEX geladen wird; falls dies nicht der Fall ist, funktioniert die Cache-Software nicht.

Die Zeile, mit der die AUTOEXEC.BAT-Datei MSCDEX lädt, sieht etwa so aus: "C:\DOS\MSCDEX...". Normalerweise kommen nach "MSCDEX" noch andere Dinge wie der DOS-Name des CD-Laufwerks und anderes; gehen Sie davon aus, daß alle diese auf "MSCDEX" folgenden Angaben wichtig sind, wenn Sie sie in Ihren Konfigurationsdateien ausschneiden und einfügen. Die Zeile, mit der Smartdrive geladen wird, sieht etwa so aus: "C:\DOS\SMARTDRV.EXE".

7. SPEICHER-MANAGER

Speicher-Manager wie HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM und 386Max werden von diesem Programm nicht benötigt. Sie könnten Konflikte mit dem Protected Mode Runtime-Programm verursachen. Falls bei der Benutzung des Programms Probleme auftreten, schlagen wir vor, die Speicher-Manager abzuschalten und das Spiel noch einmal zu laden.



IMMER NOCH PROBLEME? BEVOR SIE ANRUFEN ...

Damit wir Ihnen möglichst effektiv helfen können, folgen Sie bitte diesen Vorschlägen, bevor Sie um Hilfe rufen. So helfen Sie uns, die Lösung für Ihr Problem so schnell wie möglich zu finden, damit Sie Ihr neues Spiel starten und sich daran erfreuen können..

1. LESEN SIE WENIGSTENS DIE ERSTEN KAPITEL IHRES DOS-HANDBUCHS.

Je mehr Sie über das Betriebssystem wissen, unter dem Ihre Maschine läuft, desto einfacher ist es für einen Kundendienst, Probleme zu lösen. Sie sollten zumindest damit vertraut sein, wie DOS-Befehle funktionieren, was Dateien und Verzeichnisse sind, und welche Utilities zum Editieren von Dateien auf Ihrer Maschine zur Verfügung stehen.

2. FINDEN SIE SOVIEL WIE MÖGLICH ÜBER DIE KONFIGURATION IHRER MASCHINE HERAUS.

Welche Version von welchem Betriebssystem (Hersteller!) läuft auf Ihrer Maschine? (Geben Sie am Prompt “VER” ein, und drücken Sie ENTER, um die benutzte DOS-Version festzustellen) Was für ein Chip arbeitet in Ihrer Maschine? (‘486? ‘386? ‘286? 8086?) Wieviel Speicher hat Ihr System? Wieviel freier Grundspeicher steht zur Verfügung? Wieviel freier Speicherplatz auf der Festplatte? Mit welcher Grafikkarte ist Ihr System ausgestattet? (SVGA? VGA? EGA? Markenname?) Falls Ihr System mit einer Soundkarte ausgestattet ist: Was für eine Soundkarte ist es? Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk? Benutzen Sie Stacker, DoubleSpace oder eine andere Art von Disk-Kompression? Benutzen Sie QEMM oder einen anderen Speicher-Manager? Wenn Sie auf Ihrer Maschine Windows 3.1 installiert haben, können Sie mit Microsoft Diagnostics einige dieser Informationen herausfinden, falls Sie nicht alle Informationen beisammen haben. (Tippen Sie “MSD”, und drücken Sie <ENTER> am Prompt.) Falls nötig, rufen Sie denjenigen an, der Ihr System ursprünglich eingerichtet hat, um die Antworten auf diese Fragen zu erhalten. Außerdem hat es sich

als nützlich erwiesen, die CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien (befinden sich normalerweise im Wurzelverzeichnis von C:) auszudrucken und diese Ausdrucke zur Hand zu haben.

3. STELLEN SIE DEN COMPUTER, AUF DESSEN FESTPLATTE DAS PROGRAMM INSTALLIERT IST, IN DIE NÄHE DES TELEFONS.

Es ist sehr schwierig für einen Kundendienst, ein Computerproblem per Telefon zu lösen, wenn die fragliche Maschine nicht gerade läuft. Falls dies unmöglich ist, schreiben Sie alle Details des aufgetretenen Problems auf, inklusive alle relevanten Informationen über die Konfiguration des Systems (wie im vorigen Abschnitt beschrieben), und haben Sie diese Liste zur Hand, wenn Sie den technischen Kundendienst anrufen.

4. DEFRAGMENTIEREN SIE IHRE FESTPLATTE.

Unzusammenhängende Dateien auf einer Festplatte lösen manchmal die seltsamsten Dinge aus. Während Sie sich im Spielverzeichnis befinden, geben Sie "CHKDSK *.*" ein und drücken dann <ENTER> am DOS-Prompt. So finden Sie heraus, ob alle Dateien zusammenhängen oder nicht. Eine Festplatte kann defragmentiert werden mit Hilfe eines Utility-Programms wie SPEEDISK, das Teil der Norton Utilities ist, oder DEFRAG, ein Programm, das mit MS-DOS ab Version 6.0 ausgeliefert wird. Diese Programme ordnen die Festplatte neu und speichern Dateien 'am Stück' ab. Wenn eine Festplatte mehr als einen Monat lang nicht defragmentiert wurde, ist es selbst bei geringer Benutzung sehr wahrscheinlich, daß viele der Dateien auf der Platte zerstückelt gespeichert sind.

5. ÜBERPRÜFEN SIE AUF VIRENBEFALL.

Viren können selbst das sorgfältigst konfigurierte System durcheinanderbringen. Benutzen Sie einen speicherresidenten Viren-Checker (wie z.B. VSAFE, ein Utility, das mit MS-DOS ab Version 6.0 ausgeliefert wird), sobald Sie eine neue Diskette in Ihre Maschine legen, und lassen Sie ein Anti-Viren-Programm (wie MSAV, ein weiteres Utility, das mit MS-DOS ab Version 6.0 ausgeliefert wird) laufen, bevor Sie anrufen.